平成3年9月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第9号(通巻54号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
■LIST
ゲームプログラム12本
1991 SEPTEMBER
9
540YEN
■特別付録
I LOVE ソーサリアン・ブック
■㊙情報満載
〈武将風雲録、
エメドラのホルスの城塞マップ、
激ペナ大会決勝戦発表ほか〉
ゲーム十字軍
■NEW
カクテルソフト増刊号
ディスクステーション28号
■ATTACK
ソーサリアン
■SCOOP
サーク・ガゼルの塔
総計39ページの大々ソーサリアン特集!

brother
パソコンソフト自販機

地区	店名	電話	
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850	★
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590	★
青森	デンコードー青森本店	(0177)23-2356	★
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772	★
秋田	デンコードー秋田駅前本店	(0188)34-3151	★
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290	
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744	
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591	
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001	
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011	
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513	
	Dac平店	(0246)21-8585	
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222	
新潟	PIC	(025)243-5135	
	PICこばり店	(025)233-5791	
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970	
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033	
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002	★
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721	
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221	
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721	
桐生	パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721	
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102	★
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715	★
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147	
川越	サン家電川越本店	(0492)44-5461	
所沢	サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117	
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131	
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 4F)	(0472)27-5318	
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261	
秋葉原	丸義無線ECCS 4F	(03)3255-4911	
	ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040	
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267	
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464	
	サトームセン本店 5F	(03)3253-5879	
	CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711	
	コム本店	(03)3251-1523	
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111	
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-1241	
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0020	
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3988-8666	
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141	
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002	
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471	
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810	
立川	丸義無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211	
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211	
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141	
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603	
	J&P町田店	(0427)23-1313	
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777	
	横浜VIVRE 21 7F	(045)314-2121	
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261	
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901	
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636	
	ビックカメラ横浜店	(045)320-0002	
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421	
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771	
平塚	梅屋	(0463)22-4147	
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722	
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898	
相模原	サトームセン相模大野店	(0427)41-7786	
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431	
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311	★
松本	遠兵	(0263)32-6350	★
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136	
高山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075	
福井	エジソン	(0776)26-2228	
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111	
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858	
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338	
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022	
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412	
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441	
	マエダM&V	(0534)73-1691	
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241	
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828	
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601	
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534	
	丸義無線 第一アメ横店	(052)263-1626	
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181	
	トップカメラ 4F	(052)971-0111	
	J&P大須店	(052)262-1141	
	エイデンメディア大須	(052)242-8591	
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231	
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960	
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761	
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288	
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491	
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111	
四日市	Kawai無線カテンワールド四日市	(0593)54-3366	
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111	
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111	
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211	
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511	
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038	
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038	
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217	
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111	
梅田	ニノックス駅前第4ビル店	(06) 341-2031	
	上新電機阪急三番街店	(06) 374-3311	
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212	
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111	
京都	J&P京都近鉄店	(075)341-5769	
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441	
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171	
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911	
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111	
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221	
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244	
岡山	岡山VIVRE 21	(0862)32-8881	
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701	
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451	
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343	
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171	★
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056	★
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181	★
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711	★
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281	
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131	
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411	
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333	
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411	
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180	
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081	
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396	★
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111	★
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588	★

★印のお店は、8月10日にNEW TAKERUに変わります。その他のお店は、既にNEW TAKERUが設置されています。会いに来てネ!

伝説のRPG、ついにMSXの世界へ…。

SORCERIAN

パッケージ版(限定10,000本)
8月10日発売/¥8,800(税別)
TAKERUでも8月下旬発売! ¥6,800(税込)

基本シナリオ15本収録　FM PAC対応
ターボR高速モード対応

通信販売ご希望の方は、下記TAKERU事務局まで、9,064円を現金書留でお申し込み下さい。パッケージ版でお送りいたします。

MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R (高速モード対応) 開発/ティールハイト

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

TAKERU CLUB特別入会キャンペーン いよいよ8/31まで

◀これがTAKERU CLUB CARDだ!
(カードのデザインは変わる場合があります。)

NEW TAKERUの新登場を記念して、8月31日まで特別入会キャンペーンを実施しています。
期間中の入会なら、①年会費(500円)と入会金(500円)が無料
②タケルクーポン券10点(1,000円相当)をプレゼント という、とってもおトクな特典つき!

そんな入会キャンペーン期間もあとわずか!
入会申込書の置いてある、近所のTAKERUへ、さあダッシュだ!

TAKERUのユーザーみんなで作る、「TAKERU CLUB」に入会すると、その証しであるTAKERU CLUB CARDが贈られるとともに、NEW TAKERUを利用して頂くことで様々な特典が受けられます。

●特典
①カードを挿入するだけで、自分の持っている機種の最新情報が見れる!
②購入したソフトの詳細マニュアルが自動的にしかも早く届く!
③ユーザー登録も簡単! ④TAKERUクーポンシステムでソフトがもらえる!
その他「CLUB会報」イベント情報が届きます。
お問い合わせは、TAKERU事務局まで。

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

CONTENTS 9

1991 SEPTEMBER

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMマークはROM、2DDマークはディスク、♪マークはMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、ターボRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-3431-1627

※8月10日～18日のあいだ、編集部はお休みです。

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか?

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

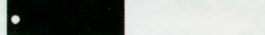
連射ジョイパッドJS-303T **標準価格2,000円(税別)**
グラフィックボールGB-6 **標準価格9,800円(税別)**

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

FAN SCOOP

ラトクと仲間が再び集結した！さあ冒険だ！

『サーク・ガゼルの塔』の発売がせまってきた!! 今回はいったいどんな冒険がラトクたちを待っているのか、スクープしてみたのだ!!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
9月下旬発売予定

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

※ターボRの高速モードに対応

サークシリーズの第4弾だ!!

この作品は『Xak(サーク)』シリーズのヒット記念として、マイクロキャビンが制作したソフトだ。

1989年の『Xak』以来、グラフィックが美しく、物語性の強いアクションRPGとしてファンに支持され、MSXでは、番外編として縦スクロールのアクションシューティングゲーム『FRAY(フレイ)』も発売された。

主人公のちょっと抜けてるけれど滅法腕のたつ、勇者ラトク・カートや、『Xak』でメッセンジャーとして登場以来いつもラトクを助けてきた手のひらサイズの妖精で、『XakⅡ(サークツー)』でついに普通の人間の大きさになったサークシリーズのアイドル(!?)、ルゥ・ピクシー。

魔法戦士の修行をしていて、ラトクに恋している、超元気な少女。シリーズ番外編の『FRAY』の主人公にもなったフレイことフレイア・ジェルバーンなど、各登場キャラクタたちも魅力的でファンも多い。

今回は彼らサークシリーズの登場人物が再び登場して、ユーザーを楽しませてくれるのだ。

さて今回の敵は、いままでラトクたちが倒してきたバドゥやゴスペルと同じく、ラトクの祖先である闘いの神デュエルに敵対する妖魔たちだ。

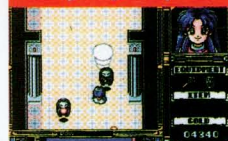
プレイヤーは主人公の、勇者ラトクとしてゲームに参加する。

そして、いたるところに妖魔たちのしかけたわなのかくされた、巨大なガゼルの塔に潜入することなる。

さあ！ 冒険だ！

サーク

◎第一弾。ラトクは復活した妖魔バドゥと戦った

サークⅡ

◎多くの人々の助けを得ながらゴスペルを追った

フレイ

◎MSXだけの番外編。おてんば娘フレイが大活躍

妖魔たちがあやしくうごめきはじめた！

闘いの神デュエルの子孫である勇者ラトクの活躍によって、なりをひそめていた妖魔たちが再びうごめき出した。

そして、巨大な力を持つ妖魔将軍によって、2人のはぐれ妖魔が、ラトク抹殺のための刺客として放たれた。

男の妖魔の名は、ギル・ベルゼス。女の妖魔は、アル・アクリラ。2人とも妖魔の軍勢に組み込まれることを拒否した、一匹狼のはぐれ妖魔だ。彼等は、ラトクたちをおびきよせるために策略をめぐらせた。

時に聖暦757年。ゴスペルをたおしたとき(XakⅡ)から1年後のことであった。

◎巨大な妖魔が勇者をたおそうとしていた

はぐれ妖魔参上！

◎闇の中に青い灯。それは、敵を待ち受ける妖魔の持つ水晶玉の光だった。玉はラトクの姿を映していた

◎ラトク抹殺の命を受けた男女の妖魔。アル・アクリラと、ギル・ベルゼスの2人

ラトクと仲間たち塔の下に集まる!

さて、妖魔のうわさを聞きつけて塔の下に集まったのは、ラトク、フレイ、ピクシーの3人と、サークIIに登場した吟遊詩人ホーン・アシュタル、同じく修道女フェル・バーウの5人。町のうわさでは、ラトク・カートと名乗る大男が神の子孫だといいながら、いろいろ悪いことをしているらしい。また、ラトクとおなじぐらいの年かっこうの青年が数日前に塔にむかったきり、帰ってこない、という。ためしに塔に入ってみたピクシーによると、塔の中はわなだらけで、しかもモンスターがウヨウヨしているらしい。

大人数で動くのは、危険だというホーンとフェルの意見で、今回はラトクともう1人、臨機応変にコンビになって、塔を攻略することにした。たとえば、カギやわなをはずすならピクシー、攻撃力が必要ならフレイといったようなぐあいだ。そして回復魔法を使うフェルは、塔の外で待機することになった。

マニュアルの表紙に使われたイラスト

妖気うずまくガゼルの塔の下に、ラトクをはじめ5人が集まって冒険がはじまる

ラトク

御存知の主人公。剣の腕まえは逸品の上、遠くの敵をもうちたおすフォースショットの使い手でもある

フレイ

強力な攻撃魔法を使うお元気娘。ラトクに片想い中であるが、ドンカンなラトクはぜんぜん気づいてない

ピクシー

大人になったばかりの妖精の娘。わなをはずすのが得意なほか回復魔法も使える。ラトクにベッタリ

ホーン

男前の吟遊詩人。このゲームでは攻撃魔法も回復魔法も、そこそこ使える便利なキャラになっている

リューン

ラトクたちより先に塔に入ったというのはこいつ。ラトクに似ていてもっと無謀で小心な奴といえば……

フェル

修道女のフェル。今回は塔の中には入らず、外でラトクたちを待っていて回復させる役割になっている

ゲームはアクションRPGだ!

というわけで、ラトクたちはモンスターのうごめくガゼルの塔に潜入して行く。

塔の高さは、地下1階、地上5階。各階にはモンスターが出現し、また、複雑なわなが行く手をはばむ。

このゲームはRPGにつきものの、レベルアップがない。また、モンスターをたおしてもお金になったりもしないし、買物をすることも、宿屋に泊まったりすることもない。

プレイヤーは塔の外で待っているメンバーの中から、必要な能力を持つ者を選択しなおすことで能力を変化させ、塔の中を進んで行く。敵との闘いには、剣による攻撃と魔法による攻撃があり、消費したMPやHPは、ゲーム中どこからでもテレポートの魔法で塔の外に出て、ちょうどほかのRPGの宿屋のような役割を持っている、フェルの魔法によって全快できる。

またパートナーの選択はゲーム上重要な意味を持ち、場所によっては、特定のパートナーを連れていなければ通過できない場所もあるらしい。

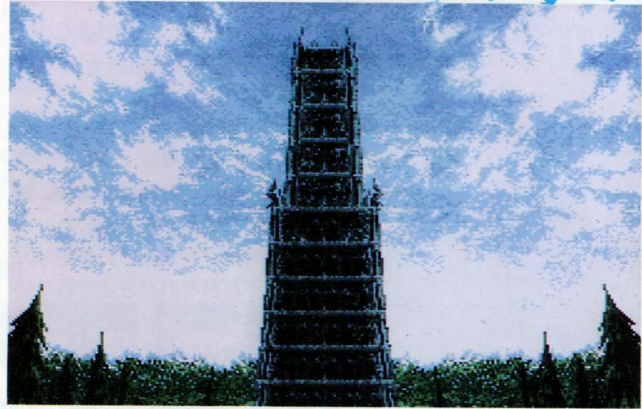
今回もハードだぞ!

会話中

会話画面には相手の顔が表示される

基本のゲーム画面

ゲーム画面はこんな感じ。斜めに見下ろすのはサークから変わらない

ガゼルの塔でなにかがおこる!

不気味に静まりかえるガゼルの塔。妖気あふれるダンジョンに挑むラトクたちの運命は!

媒　体	2DD ×5 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円、6,800円※
ターボRの高速モードに対応	

いよいよ発売！存分に楽しむのだ!!

待ちにまった『ソーサリアン』の発売日は、この本の発売から2日後、8月10日なのだが、ここまで来ると、かえって不安になってくるから不思議だ。

ソフトの売れゆきとか、評判とか……。とにかく気になってしまうのだ。

でも、MSXへの移植ぐあいは最高なんだし、こりゃあとぶように売れて、うれしい悲鳴だぞ！　などと思うこともあるし、頭のなかは『ソーサリアン』のことで、ぐーるぐる。

しかし、泣いても笑っても、発売日はもうすぐ。爆発的な売れゆきで8月10日をむかえ、ぜひとも『ソーサリアン』発売記念日などと呼ばれるほどの、1日にしようじゃないですか!!

話は変わって、超特大スクープをお知らせしましょう！

せっかく『ソーサリアン』が移植されるんだから、追加シナリオのほうも移植してほしい。と、いう声が聞かれたんだけど、ついに追加シナリオのひとつ『戦国ソーサリアン』の移植が決定したのだ！　数多い追加シナリオのなかから選ばれた、珠玉の名作といったところでしょうか。事実、ソーサリアンたちの活躍の場が、戦国時代の日本ということで、そうとうかわった冒険が楽しめそうだ。くわしくは、今号の付録にのっているので、そっちをみてね。

移植とはいえ、MSXには久しぶりの大作。これを遊ばないなんて、もったいないぞ!!

⊂これが、戦国ソーサリアンの一場面なのだ。かわらの屋根の感じが、いかにも日本的で、ふんいきあるよね（画面はPC－98版）

Scoop

戦国ソーサリアンも移植決定！

ついに、追加シナリオが移植されることが決定したぞ！　移植されるのは『戦国ソーサリアン』だ。このシナリオは、今までの中世ヨーロッパを舞台にしたかのようなシナリオとはちがい、なんと、戦国時代の日本を舞台にしているのだ。武田信玄、織田信長、豊臣秀吉などの、戦国時代の武将たちが登場。ひと味ちがう『ソーサリアン』が楽しめるのだ。

全シナリオ移植完了!!

残っていた5本のシナリオも移植完了。さっそく紹介しよう。

今ここでは全15本のシナリオがバンバン動いている。グラフィックなんかは、これがMSXなの？　といいたくなるほど美しい。『ソーサリアン』に華をそえている？　デカキャラの数々もグリグリッと動いている。もちろん、デカキャラのグラフィックだって負けずに美しく仕上がっている。これは、期待以上のデキになりそうだぞ！

さて、ターボRのユーザーのみなさん、おめでとうございます。ターボRのユーザーではないみなさん、このさいターボRを購入しちゃいましょう。

今までメーカーから届けられていたバージョンは、ターボRの高速モードに対応していなかったんだけど、今回、ターボR対応版が届けられたので遊んでみたのですが、やっぱりターボRは速い！　MSXじゃないみたい。これはぜひ、ターボRで遊んでみてほしい！　だからといって、2／2+では遅くて遊べないなんてことはなく、十分に楽しめる速度になっているのでご安心を。ターボRで遊ぶと、キャラクタの移動や、ウインドウの開閉なんかが快適なんだよね。機会があったらターボRで遊んでみてはどうかな？

天の神々たち

ペンタウァのはずれの山々の、はるか上空に神々の庭園があった。そのふもとにある村で、多くの異変が起こっていた。人々の心が汚れてしまったので、神々が怒っているのだという。人々は村を捨て、逃げだした。ソーサリアンたちは、神々のもとへ嘆願(たんがん)に向かうのだが……。

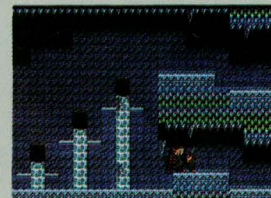
⊂ソーサリアンたちの目のまえにいるのは、美の神ビナス。その顔は、なんだか悩みがあるようですけど……

⊂通してくれたっていいじゃない。いくら神様だからって、そんな態度でいいはずないじゃないですか！

氷の洞窟

ペンタウァのはずれにある山間部から襲ってくる寒波により、国には大きな被害がでていた。その寒波を作っているのは、ソクラムという錬金術師だという。彼は、風の精霊を幽閉しているらしいのだ。平和のために、ソクラムを捜すのだ！

⊃ここのかべにかいてあるエンジェルって、何か意味があるんだろうか？

⊂洞窟の中に、こんなりっぱな建物があった。なんだか、神殿のようだ

⊃流れる滝が、とってもきれいなワンシーン。こごえてしまいそうな洞窟だ

今回は8本のシナリオをイッキに攻略！

前々号で「消えた王様の杖」、前号で「失われたタリスマン」の2本のシナリオの攻略をしてきたわけだけど、どうだっただろうか。まだ、『ソーサリアン』の発売前ということもあったので、いまひとつピンとこなかったんじゃないだろうか。でも、絶対に攻略の役にたつから、引っぱりだしてそばに置いておくといいぞ。

今回は8本イッキに、ドドン！ と攻略だ。もちろんマップもみせちゃう。いたれりつくせりの攻略ってわけだ。ただし、今回の攻略は、シナリオの謎をズバリ書くんじゃなくて、ヒントをあたえる程度にとどめておこうと思っている。だって、せっかく買ったゲームだもん自分の力で解く楽しみをうばっちゃわるいからね。それに、この『ソーサリアン』は、自分の力で解いてこそ、その複雑なシナリオのおもしろさ、楽しさが理解できるってもの。ぜひ、自分の力で解いてみてほしい。

それから、今回はじめて書くことなんだけど、実は、各シナリオには、1から5までのレベルがあるのだ。レベル1のシナリオは、「消えた王様の杖」・「暗き沼の魔法使い」・「天の神々たち」。レベル2は、「失われたタリスマン」・「ロマンシア」・「氷の洞窟」。レベル3は、「ルシフェルの水門」・「紅玉の謎」・「メデューサの首」。レベル4は、「呪われたオアシス」・「暗黒の魔道士」・「囚われた魔法使い」。そしてレベル5が、「盗賊達の塔」・「呪われたクィーンマリー号」・「不老長寿の水」となっている。これらが、『ソーサリアン』のシナリオディスクに入っている順番とはちがっていることに、気がついただろうか？

普通だとレベルの低いほうのシナリオから順番に解いていくようにディスクに入っているんだろうけど、この『ソーサリアン』では、レベルの1から5までの5本のシナリオが入っているディスクが3枚あって、その3枚で計15本のシナリオが構成されているのだ。ということは、シナリオをディスクの順番どおりにクリアしていくよりも、レベルの低い順番でクリアしていったほうが、キャラクタのレベルアップも断然ラクになるってわけだ。

こんなことも頭に入れておいて遊ぶと、またちがった『ソーサリアン』を発見できるかもしれないね。

★マップの見かた

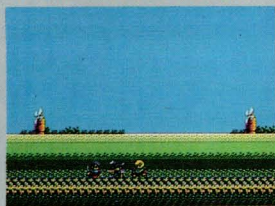
次のページからはじまる攻略マップのかんたんな見かたを、ここで説明しておこう。下の例1にあるような数字は、ドアなどのつながりをあらわしている。次の、例2のようなのは、アイテムなど、大切なものをしめしているのだ。

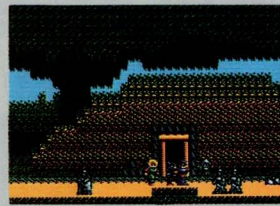
例1　①←……→①

例2　聖水

メデューサの首

ペンタウァのとある村に、メデューサが出現したとの噂がたった。魔女の上半身に大蛇の下半身。その眼光はすべての物を石化するという、おそるべき魔物である。周辺の村の人々は逃げだし、その一帯はゴースト・タウンと化していた。

のどかな風景が、どこまでも続いている。遠くの風車まで、行ってみたい！

こんな廃坑の奥で、メデューサと、はちあわせてしまった。これはまずいぞ！

おおぜいの人が、石になっている。これは、メデューサのしわざか？

囚われた魔法使い

ペンタウァでは、優れた能力を持つ魔法使いに王直属の地位を与え、生活を保証した。そのかわり、国の平和を守る任務を与えていた。あるとき、王直属の魔法使いが行方不明になった。その魔法使いにより侵攻をおさえられていた魔物によって幽閉されているらしいのだが……。

この、妙な機械ふうのものはなんだろう？ 神秘的なかんじもする。まん中の黄色の玉は、いったいなんだ

おっと、こんなに足場のせまいところなんて、さっさと通り過ぎたい。下は炎の海になっているのだ

不老長寿の水

ペンタウァの土地がしだいにやせていった。野菜や穀物は育たず、農民たちも気力を失っていた。王直属の魔法使いは、もとにもどすには不老長寿の水が必要だと話す。しかし、その伝説の水は、侵入者を2度と外に出さないトラップがあるダンジョンに隠されているという。

なんだ！ この柱についている2つの顔が、とっても気もちわるい。そのうえ、ここを通ろうとすると攻撃してくる

ここはまるで、洞窟そのものが生きているようだ。こんなところにきちゃって無事に帰れるんだろうか？

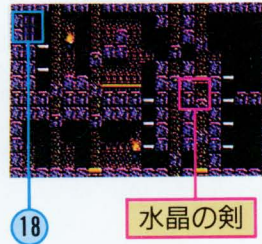
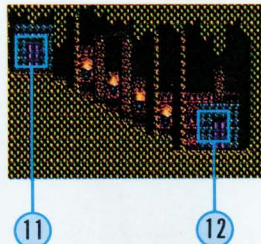
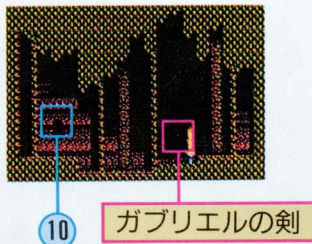
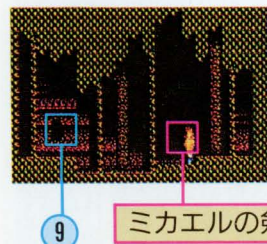
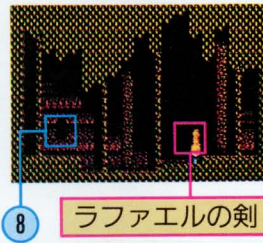
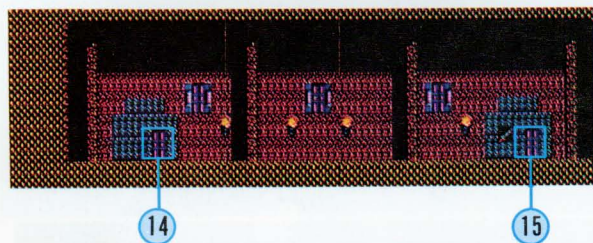
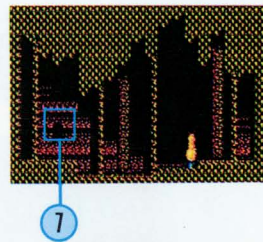
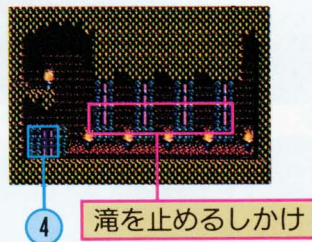
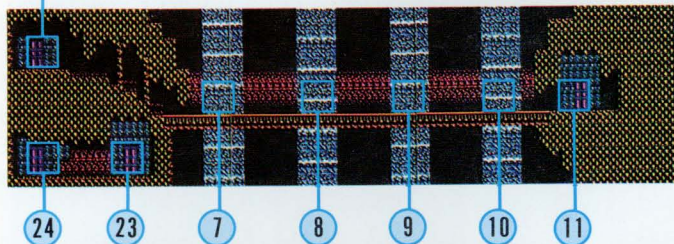
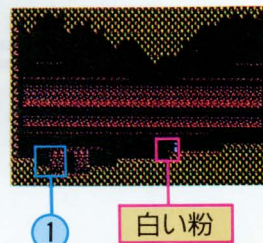
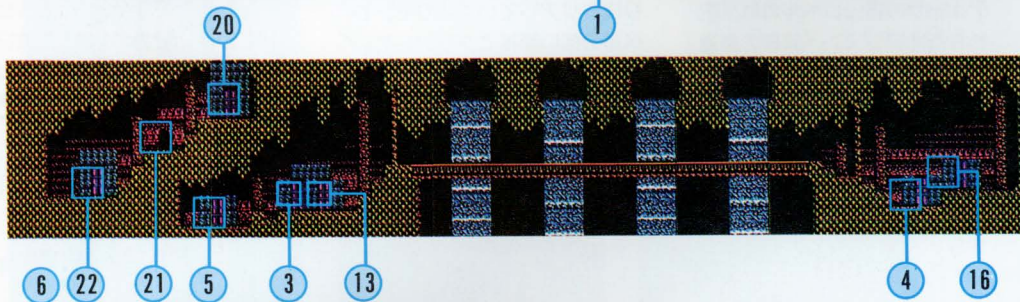
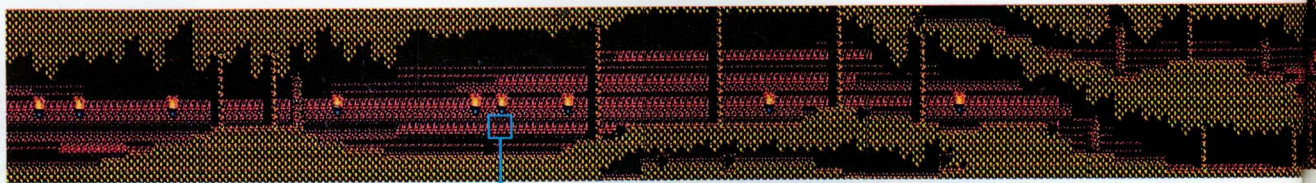
ルシフェルの水門

Story

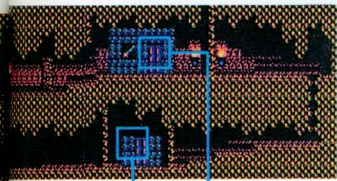
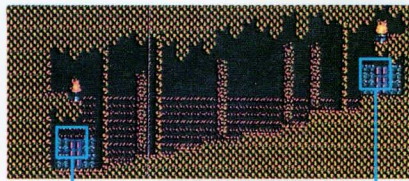
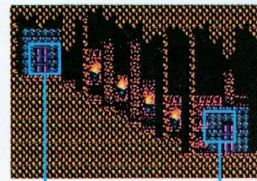
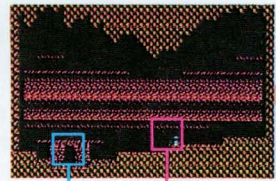
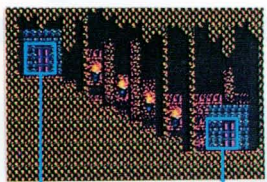
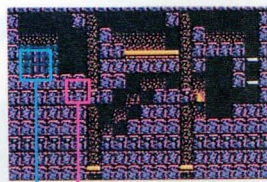
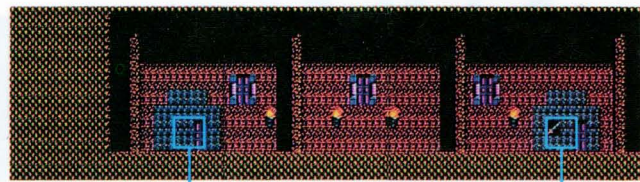
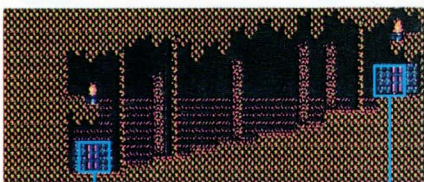
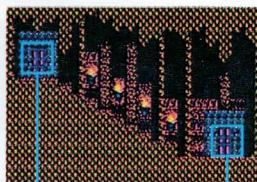
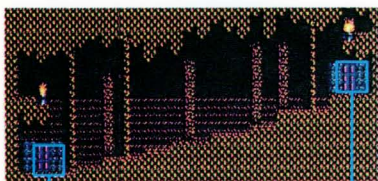
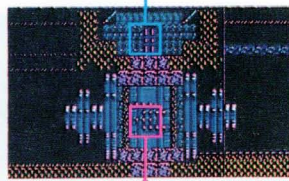
ペンタウァ王国、唯一の水源であるブラッディ・リバーが、モンスターたちの手によって水門が作られ、せきとめられてしまった。このままの状態では農作物のための水はもちろん、人々の飲み水までもが確保できなくなってしまう。せきとめられた水門を開くためには、3振りの剣が必要だと聞く。なんとしても剣をみつけなければならない。しかし、剣はモンスターのいる洞窟の奥にあるというのだ。

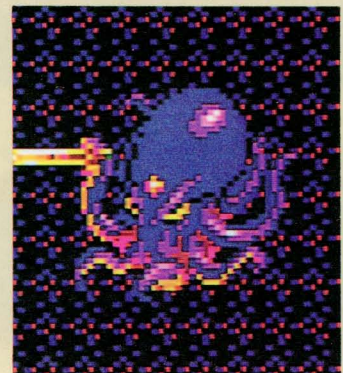
問題になっている水門を開けるには、3振りの剣がポイントになる。この剣にはそれぞれ名前がつけられていて、ラファエル、ミカエル、ガブリエルが、それだ。

まず、洞窟に入ってすぐのところにある部屋へ。ここには、小さなツボがある。中身は、なにかなっと、手をつっこんでみたら、白い粉だった。まあ、なにに使うのかわからないけど、取れるということは、きっとあとで役にたつはず。とりあえずもらっておこう。

どんどん先に進んでいくと、滝がある。これがとってもきれい。なんかありそうな気もするけど、とりあえずムシして進む。すると、4本の棒がある部屋に出くわす。その意味ありそうな棒を押し上げると……。なにか起こったようだ。さっそく、いまの道をもどってみると、なんと、滝の水がとまっているじゃないか。そのうえ、新たな部屋

まで出現した。こりゃ、入ってみるしかないでしょう。ということでなかに入ると、そこには、炎の燃えさかるツボがあるのみ。出現した4つの部屋とも、全部おなじツボがあるだけ。ツボのなかになにかがあるんだけど、さて？　どうすればいいんだろうか。こんなのは誰でもわかるのでおしえちゃうけど、最初の部屋にあった白い粉でツボの炎は消えるのだ。しかしめんどうなのは、白い粉は1度使うとなくなってしまうので、また最初の部屋までもどって、粉を取ってこなければならないこと。ようするに4往復しないといけないのだ。いっぺんに4つの粉を持てれば、どんなにラクなことか。とにかく、ツボの火を消して、なかみをいただいちゃお。

やっとのことで、手に入れられたものは、ウワサの3振りの剣なのだ。これで、終わった！と思いきや、じつは、ここからがまた大変。やっとのことで手に入れた3振りの剣は、そのあとにひかえている本当の鍵となる、水晶の剣、銀の剣を手に入れるためのステップにすぎなかったのだ。

こんなところでメゲてはいられないぞ。3振りの剣を手にいれたら、剣のかざりの付いている扉(全部で3つある)の前まで行って、あることをすると、扉が開き、奥へと進めるようになる。奥の部屋には、なにやら奇妙な仕掛けがある。この仕掛けは、はっきりいってすごくかんたん。あえて、解説するまでもないだろう。この仕掛けのある部屋が、2つある。この2つの部屋の仕掛けの謎が解けたら、手もとには、水晶の剣と銀の剣の2つの剣がそろっているはず。ここまできて、やっとクリアが目前になる。あとは、水門に向かい、手に入れた2つの剣を使って、なにかをすればいいだけなのだ。ここも簡単だから、おしえてあげない！

クラーケン

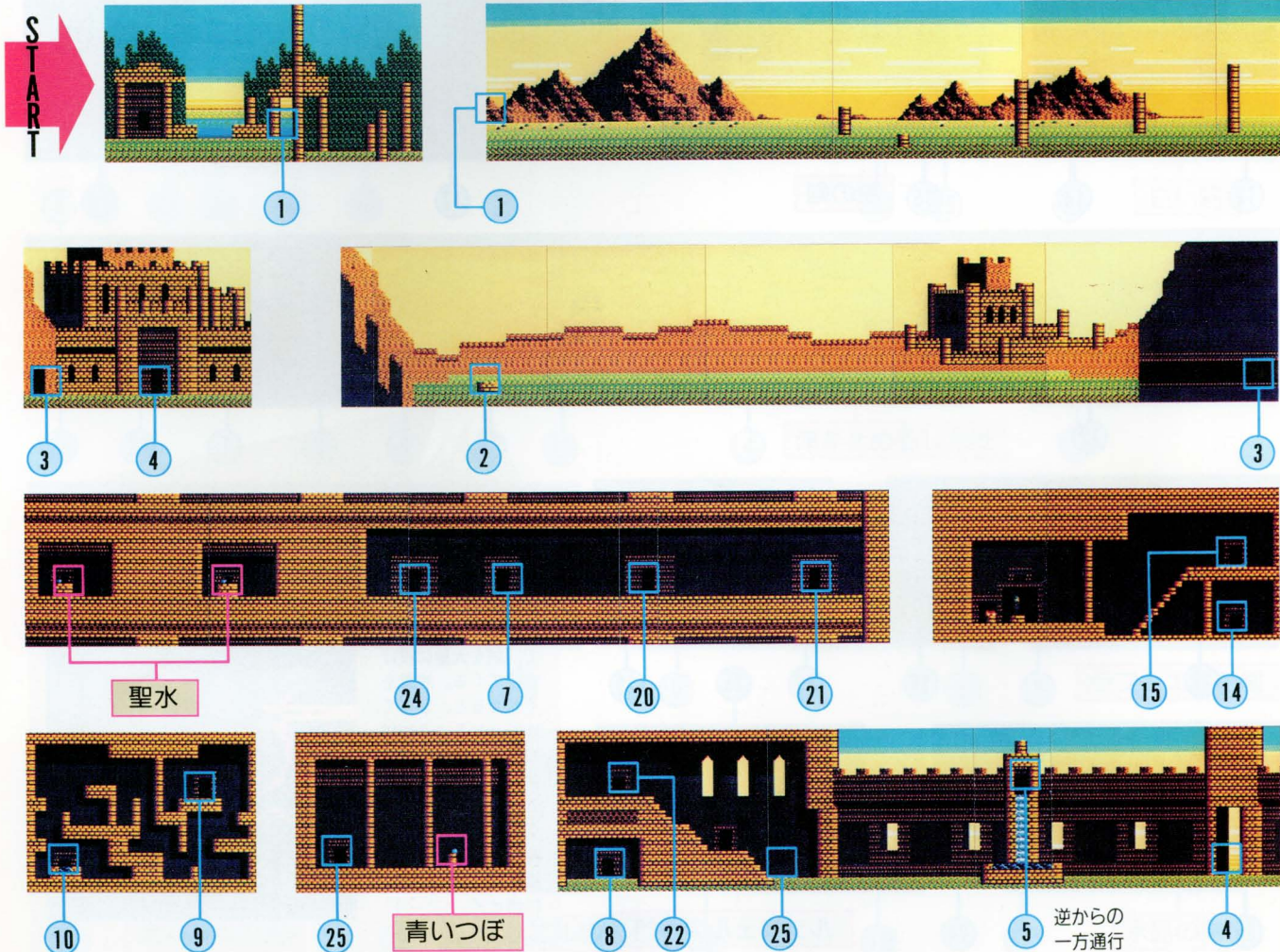
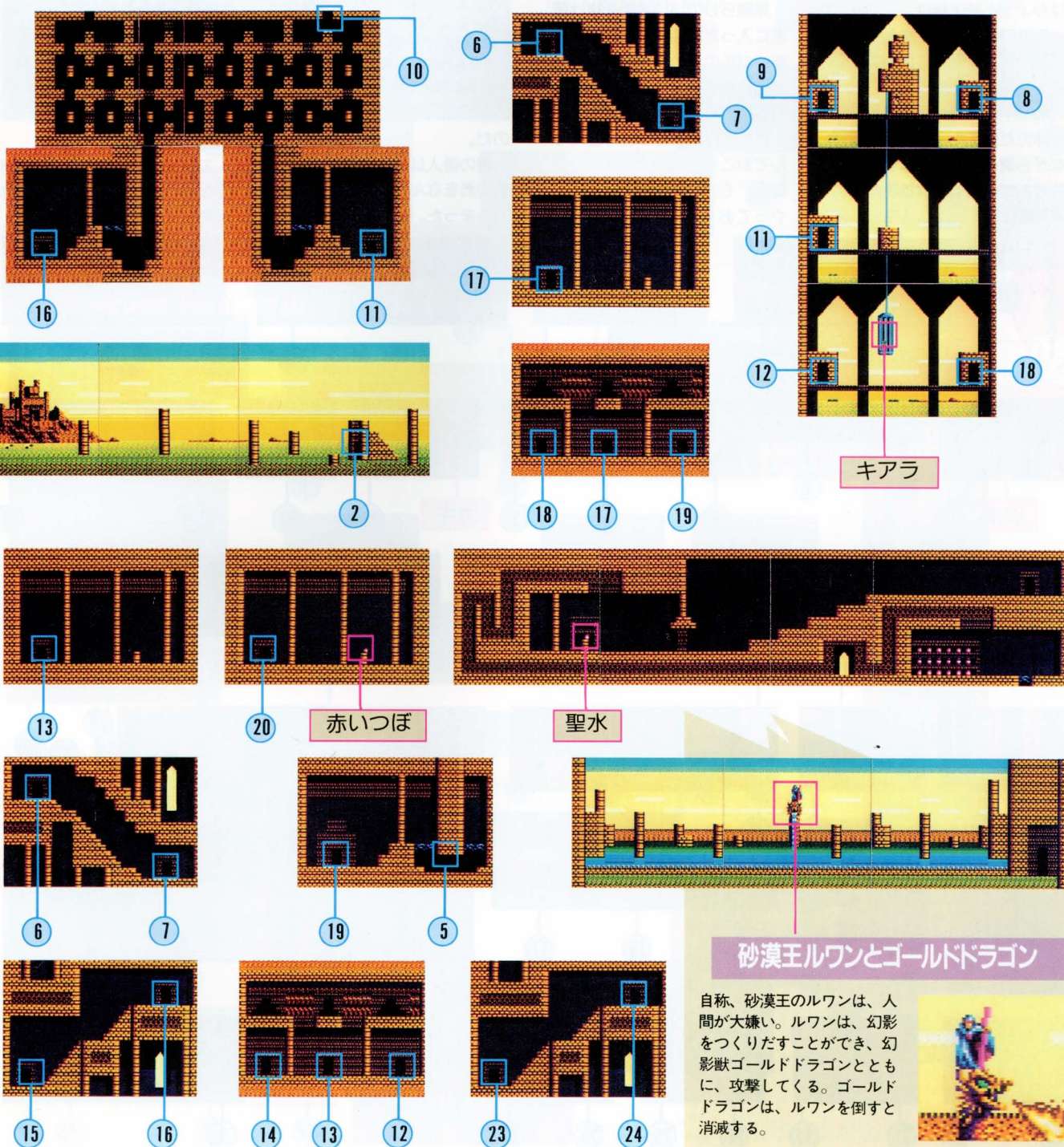
こいつは、タコである特徴を生かし、たくさんある足(手？)で、剣を大量に投げつけてくる。攻撃をくわえると、まるで、ゆで上がるように体の色が、青から赤に変化するのが、笑える。このシナリオのクリアには、倒す必要はないけど、経験値とGOLDのために倒せ！

呪われたオアシス

Story

交易都市ヴァラージ。ここには、数多くのめずらしい品物や貴重な産物が、そして、多くの人々があつまってくる。近隣の国はヴァラージを中継地点として、それらの産物を手に入れているのである。ペンタウァの王国も、ここヴァラージから物資を調達しているのだった。しかし、両国のあいだには広大な砂漠が広がっており、その中間地点にあるオアシスがなければ、とても交易などできなかっただろう。その広大な砂漠のはずれには、みずからを砂漠の王を名のるルワンという男が、人知れず城をかまえていた。300歳ほどになる彼は、生まれてからずっとこの砂漠を支配してきた。しかし、数十年前、砂漠にオアシスがわき出し、多くの隊商が砂漠に入るようになると、人間を嫌うルワンはそれを許せなかった。怒り狂ったルワンは隊商の命綱であるオアシスを、呪いをつかい汚してしまったのである。すぐにでもその呪いを解いて、オアシスを取りもどさないと、ペンタウァの王国にとって重要な多くの交易品が、ヴァラージから届かなくなってしまう。このままでは、近隣諸国にも被害をおよぼすことになるたろう。事件を知ったソーサリアンたちは、さっそく砂漠へと旅だっていった。

このシナリオは、とにかく忙しい。あっちこっちと、行ったり、来たり。あげくの果ては、誰も信用できなくなったり、とにかくつらいシナリオなのだ。まず、このシナリオでやること。それは、キアラという妖精の女の子を助けだすことなのだが、このキアラ、ロープで吊るされたカゴの中に閉じこめられているのだ。このままじゃとどかないし、どうするか大いに悩むところだろう。しかし、気がついてみればかんたん。カゴを吊るしているロープの先にある2か所のウインチを回して、降ろしてあげればいいだけなのだ。だけど、ウインチはさびついていて、びくともしない。これは、ツボのたくさん並んでいるどこかの部屋にある油を差せば動くようになる。

キアラをなんとか、苦労しながらも助け出した。でも助けたと思ったら、いきなり頼みごとをしてくる。とんでもない妖精だ。なんでも、聖水をとってきてほしいそうだ。なんと、この聖水があれば、オアシスを救うことができるのだ。そのかわりといってはなんだが、キアラからは魔法の鍵を、キアラのお婆さんのオルアラからは、水晶の眼鏡をもらった。魔法の鍵のつかいみちは、なんとなくわかるけど、水晶の眼鏡のほうはちょっとわからない。

さっきまで、まっ暗だった部屋にはいると、今度は、部屋が明るくなっているじゃないですか！ 水晶の眼鏡の効果っていうのが、これだったんですね。部屋の中をみまわすと、青いツボ(赤いツボもある)がおいてあ

る、もらえる物は、とりあえずもらっておくという精神が大切になるぞ。
今度は、魔法の鍵をつかって入ることのできる壁をさがそう。この奥に入っていくと、そこには、聖水があるじゃないか。
この聖水を持ってオルアラのところにもどってみたんだけどなーんにも起こらない。どこに行ってもなんの進展もなくなってしまったので、クリアしたのだろうと町にもどろうとしたら、スタート地点のところにキアラがいた。キアラと話をすると、聖水だと思って持ってきたものが、塩酸だというのだ。そういえば、青いツボと赤いツボなんて、とっただけでつかっていないし、きっとこの2つのツボが、謎の鍵をにぎっているはずなんだけど……。
このシナリオでいちばんの難関は、ある重要な部屋のまえにわらわらとあらわれる「バジリスク」という敵キャラだろう。こいつは、動きがはやいうえに、一瞬でも触れたら石化する確率が高い。せっかく重要アイテムを手に入れても、パーティ全員が石化で全滅！　なんてことになったら泣けません。バジリスクをうまくかわすには、連続ジャンプっていう手もあるけど、CHANGE　AIRの魔法を使うのがいちばん！

砂漠王ルワンとゴールドドラゴン

自称、砂漠王のルワンは、人間が大嫌い。ルワンは、幻影をつくりだすことができ、幻影獣ゴールドドラゴンとともに、攻撃してくる。ゴールドドラゴンは、ルワンを倒すと消滅する。

盗賊達の塔

廃墟となっている古城の入り口はひっそりと静まりかえっていた。盗賊達のものものしい警戒を想像していただけにこいつはちょっと拍子抜け。

入り口から塔の中に入ると登り階段と扉が見えてきた。塔の中を歩き回ってみよう。

塔の中は超複雑な造りで最初は体力だけをたよりに扉を開けながら調べ回る。かなり奥に入りこんだところで盗賊達が突然扉を開け出てきた。こちらの姿を見つけるとつぎつぎに攻撃をしかけてくる。覚えたての攻撃魔法NOILA－TEMで盗賊達をかわし急ぎ足で扉に入った。

見晴らしのいい通路を抜け部屋に入った。礼拝堂のようだ。テーブルの上の壺がある。壺を取ると次の部屋に急いだ。

しばらく歩き回って酒の滝にたどりついた。さっきの壺にくんでおこう。『ソーサリアン』の場合、「そのときにできることをやっておく」というのが肝心なのだ。

鍵の番人は酒が好きなようだ。壺の酒をなん杯も飲んで寝こんでしまった。鍵を取るチャンスだ。

エレベータ室のオルムは許可がないと動かせないという。許可をくれる人を捜すしかない。

Story

ペンタウァの国のはずれに、とうのむかしに廃墟となった、ひとつの古城があった。いつのころからか、その古城には、噂が立っては、きえていった。古城の地下に、トードという名の怪僧が住んでいて、出会った人びとに謎解きをさせ、その謎が解けないと、殺してしまう、という噂が立ったこともあった。ところが、いま、ペンタウァをかけめぐっている噂というのが、どうも、単なる噂ではないような、もっと現実的な話なのだった。

その噂とは、かなり前から活発な活動をみせている、盗賊団「青い風」の一味が、ペンタウァの古城を拠点にしているというのだ。しかも、その古城には、罪のない人びとが監禁されているという。もし、その噂が本当だとしたら放っておくわけにはいかない。一刻もはやく罪のない人びとを救いだし、彼らの活動を阻止しなければ……。しかし、盗賊たちは強く、何かえたいのしれない能力を持っているという。ソーサリアンたちよ、急ぐのだ。

エレベータを動かす許可をもらい、次の部屋にむかった。盗賊を倒し通行証を奪った。見張り番は最初は疑っていたが通行証をみせるとすんなりと通路を通してくれた。

ここまで進んだところですっかり迷ってしまった。｢ここはどこなの？｣恐る恐る扉を開けると部屋の中で柱に埋めこまれた赤と青の玉が不気味に光っている。ふたつの玉は同時に取ることができない。とりあえず赤い玉だけを取ると部屋を出た。

階段を下へ下へと行く。牢屋だ。ここで赤い玉が役にたつのだ。牢屋の中でバロンという男に会うが、彼は｢盗賊の中にデーモンが混じっていた……｣と告げると息絶えてしまった。デーモンとは何のことなのだろう。赤い玉をもとの場所にもどし青い玉を取るとエレベータを使い、しかけ扉にむかった。

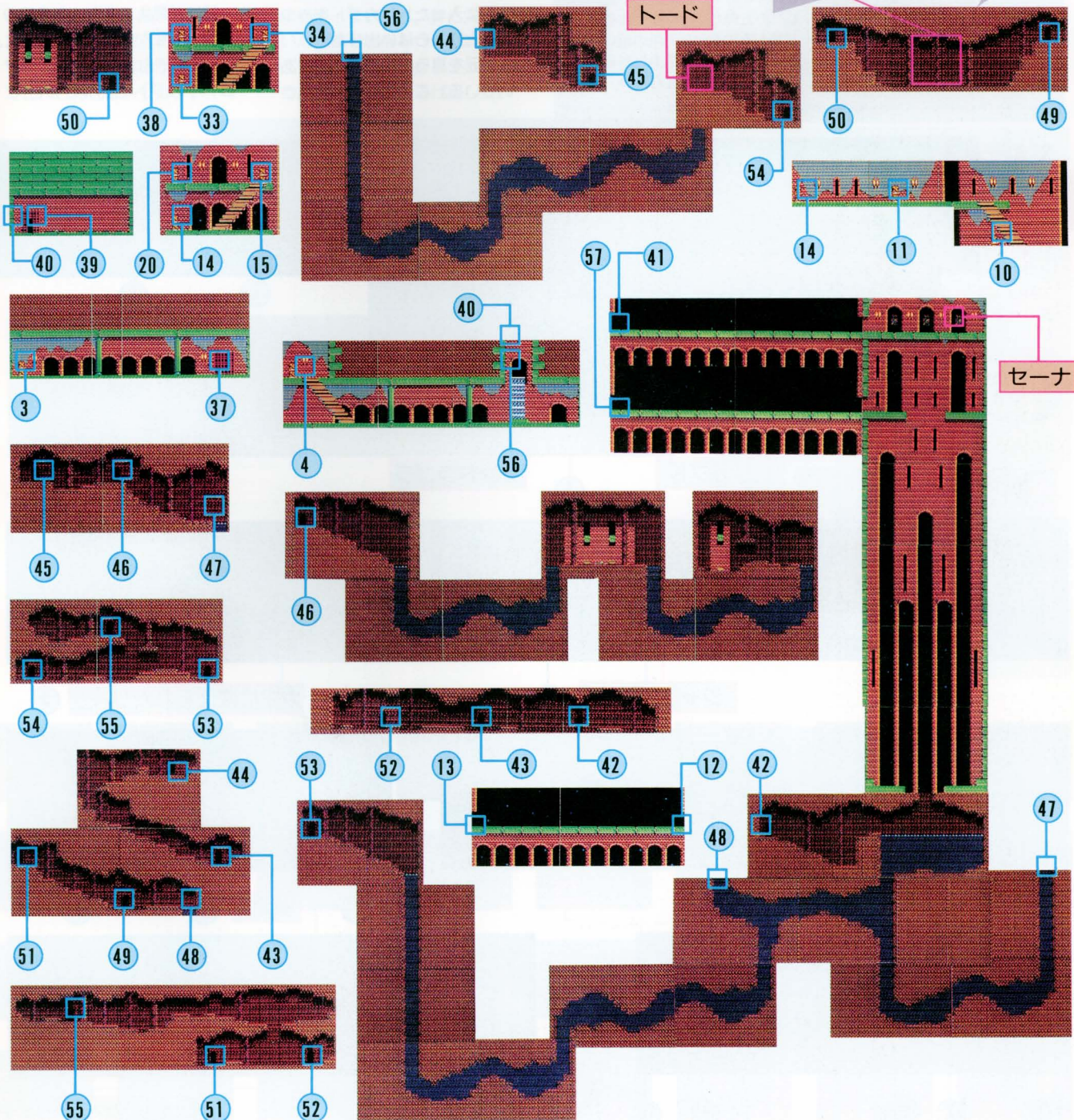
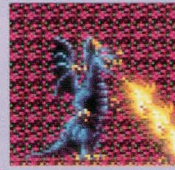
青い玉の力で扉を開け通路を急ぐ。そこにいたのは、セーナという女の子だ。彼女にバロンの死を告げたあと突然床が抜け地底湖に落とされてしまった。

はやく脱出しなくては！

シャドードラゴン

はるか昔に封じこまれたという黒色のドラゴンだ。その口から吐かれる炎は、すべてのものを焼きつくしてしまうという。また倒されても復活することがあるという。

トード

セーナ

暗き沼の魔法使い

Story

ペンタウァのはずれに老いたドラゴンが住むという暗き沼がある。ドラゴンの名はフラジオレといい沼に住む怪物たちを治めている。この老いたドラゴンの唯一の楽しみは変身能力を使い、人間たちをだますことなのだという。ある日、沼に若い娘が迷いこんだ。フラジオレは美しい青年に姿を変え、娘をだまし自分の家に連れ去ってしまった。フラジオレを信じた娘を結婚のための準備だといつわり、みにくいガマに変え、地下室に閉じこめたのだ。娘のゆくえを心配し悲しみにくれる両親の願いを聞き入れフラジオレのもとから娘を救いださなくてはならない。

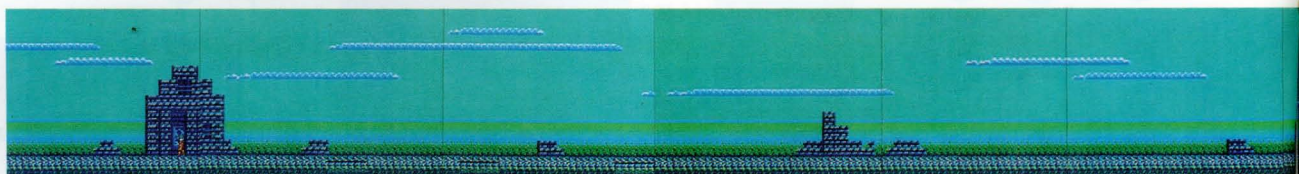
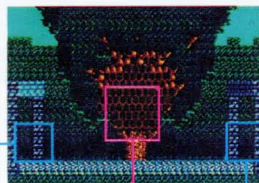
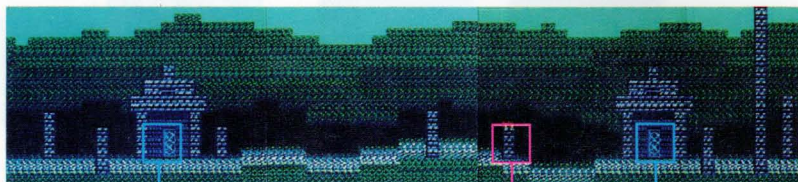
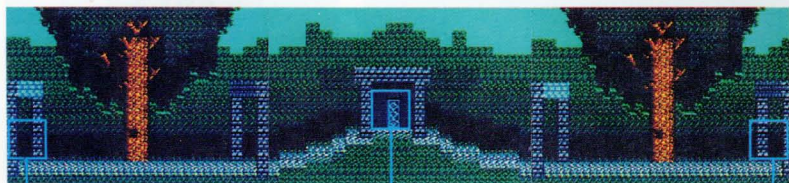
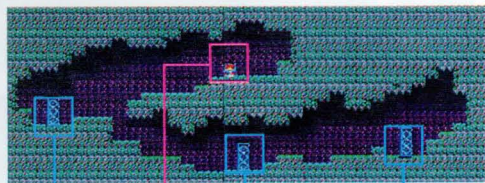
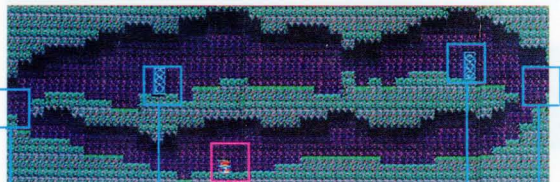
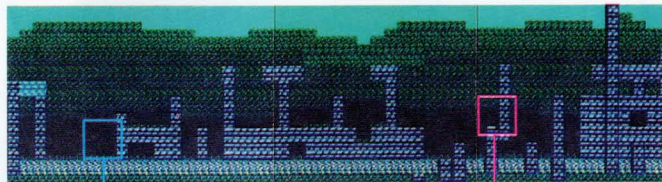
暗き沼へと続く道で建物のかげにいたひとりの男が我々の姿を見つけると声をかけてきた。娘を助けてほしいという。

男と話をしていると、ゾンビたちが地中から現れ攻撃をしかけてきた。いくら倒してもゾンビたちは、わき出てくる。攻撃から身をかわしたとたん足元の穴にころがりおちた。穴の中で宝箱に入ったトリカブトをみつけると穴からはい出した。

足元を見るとほかにも穴があいている。ここにも何かが隠されているはずだ。

穴を調べおわり、沼へと急ぐと洞窟の入口が見えてきた。勇気を出して洞窟に足を踏み入れると、洞窟はいろんな方向へ行ける通路になっているようだ。

ひとつの扉から地上に出た。いくつもの柱が上下している。ここは、得意のジャンプで飛び越えていくしかないだろう。

建物が見えてきた。入り口のトラップをかわし、中に入ると、地下に大きなガマがいた。ガマはトリカブトを見つけると「ど

ろぼうとは話したくない」といってだまりこんだ。

トリカブトを宝石箱にもどしふたたび戻るとガマは、話をはじめた。魔女の大なべを持ってきてほしいというのだ。

洞窟をぬけると怪物たちがおそってきた。攻撃をかわすためにジャンプすると、おかしな形の柱に飛び乗ってしまった。柱の上をなにげなく捜すと……。あった!! こんなところに。

なべを部屋の奥のかまどに置くと、こんどはトリカブト、マンドラゴラ、ハチの巣を持ってきてくれといわれた。

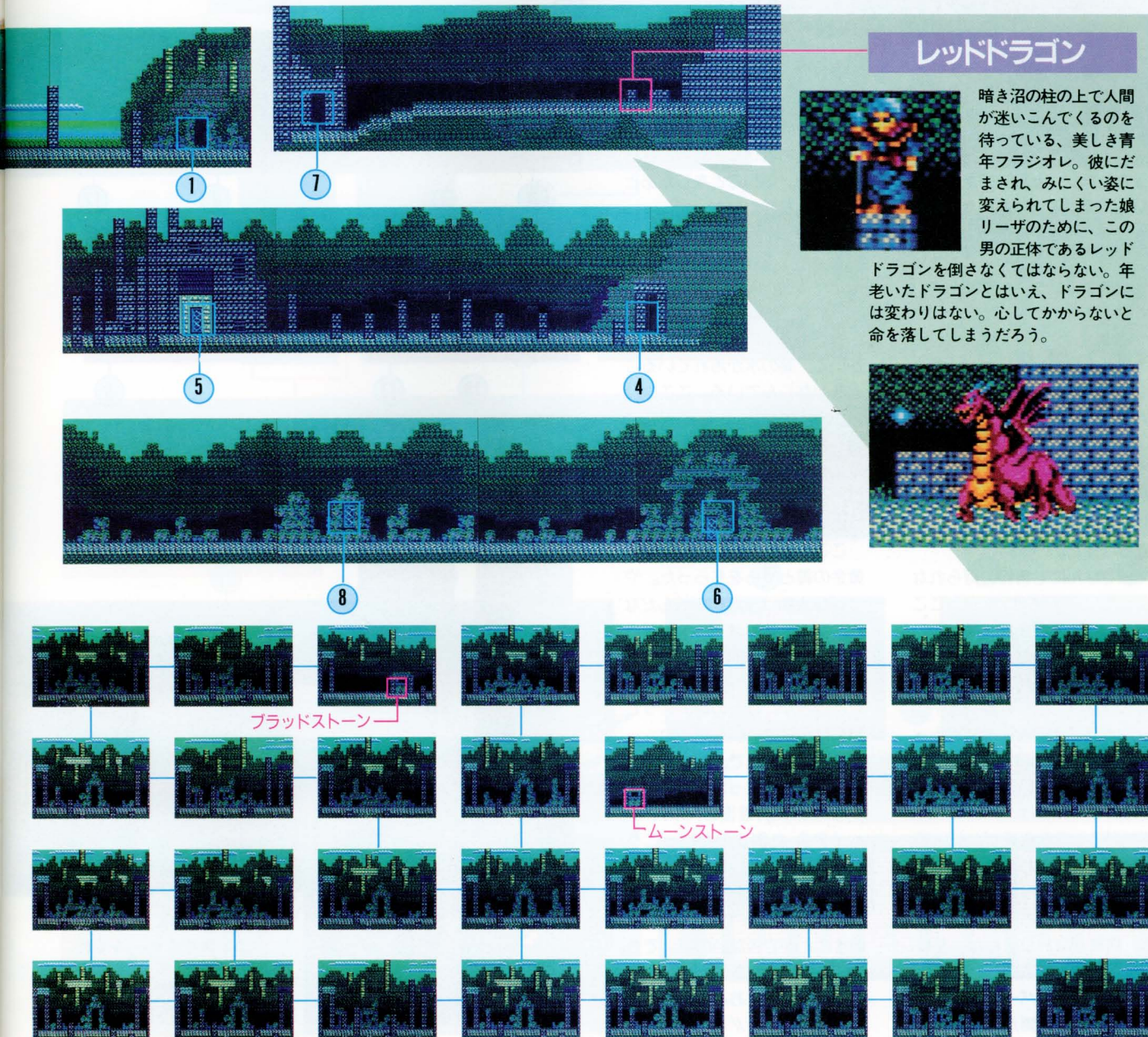
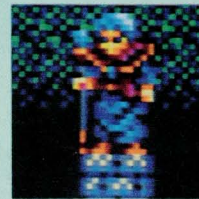
洞窟の中の扉をぬけると沼の中に男が立っているのがみえた。頭まで水につかって男に近づき話しかけた。この男がフラジオレか。男はドラゴンに姿を変え、おそいかかってきた。4人で力を合わせドラゴンを倒すのだ!

ハチの巣はどこなのだろう。歩き回っていると、幹に穴のあいた2本の木をみつけた。木の上からハチの大群がおそってくる。急いでここを逃げ出した。

洞窟をぬけると迷路のようなところに迷いこんでしまった。ここにふしぎな石がふたつあったのだ。ふしぎな石は幹にあいた穴にうまくおさまった。ふたつめの石を埋めこんだとき、閉ざされていた扉が開いた。

奥へ奥へと急ぐと、柱の上に炎が見える。これは何だろう。疑問に思いながらも先へ進むと、木の上に巨大なハチの巣を見つけた。ハチの巣を取ると急いでガマのところへ戻った。

トリカブト、マンドラゴラ、ハチの巣をなべの中に入れると『ジャックの炎』で煮込んでほしいとガマがいった。あの炎がジャックの炎だったのだ。

大急ぎで、ジャックの炎を取りにでかけた。炎を使いかまどに火をつけ、しばらく煮込むと黒い液体ができあがった。この液体こそ、ガマを人間に戻す秘薬なのだ。薬をガマのもとへ運んだ。薬を飲むとガマは美しい娘リーザに戻った。娘はお礼をいうと地下室から消えてしまった。

レッドドラゴン

暗き沼の柱の上で人間が迷いこんでくるのを待っている、美しき青年フラジオレ。彼にだまされ、みにくい姿に変えられてしまった娘リーザのために、この男の正体であるレッドドラゴンを倒さなくてはならない。年老いたドラゴンとはいえ、ドラゴンには変わりはない。心してかからないと命を落してしまうだろう。

ロマンシア

Story

ペンタウァの王国には、ここのところ数か月というもの小さな事件ひとつ起こらず、人々は生あくびばかりをくりかえす平和な時をすごしていた。しかし、人の心というものは、平和な日々が続けば続くほど、心のどこかで事件をもとめてしまうものなのだ。また、そんな平和な時も事件を解決することで生計を立てている冒険者たちにとっては、地獄の時であった。そんな時、ロマンシア王国で大きな事件が起こったらしいとの情報がながれだした。その事件の内容とは原作通り、ロマンシア王国のセリナ姫が、何者かにさらわれてしまったというものだった。そして、姫を助け出した勇者には多額の謝礼があたえられるという、冒険者なら誰もが目を光らせるような話だ。平和な時をすごしていた血の気の多いペンタウァの冒険者たちが、こんなうまい話に飛びつかぬはずがなかった。冒険者たちは、セリナ姫をさらった何者かに感謝しつつ、さっそく準備をはじめるのだったが……。

さっそくロマンシア王国にやってきたソーサリアンたち。とりあえず、王様にあいさつでもしておこうということで王様に会うのだが、どうやらセリナ姫が何者かにつれさられたというのは本当だったらしい。

王様はソーサリアンたちの姿を見るといきなり、セリナ姫をさがしてくれ／　といいだして、あとはなにをきいても姫をさがしてくれ／　のくりかえしで、話にならない。セリナ姫を助けだす約束をすませると、ソーサリアンたちは、そうそうに城を立ちさった。

城でなんにも情報の得られなかったソーサリアンたち、ここは、町で情報収集だっ／　ところが、ここでもダメ。町はひっそりとしずまりかえっていて、誰もいない。こりゃないよ、せっかくセリナ姫を助けにきたっていうのに……。

ドアのあいている家を、やっとのことでみつけた。ところが、病気がうつるから近づかないでくれっ〃　といわれてしまった。こまった、こまった。気をとりなおしてもういちど行ってみると、病気がなおりました、ありがとう。なんてことをいってくる。なるほど、パーティのなかに医者とか看護婦がいるからなのか／　おれいに、賢者の杖をもらった。いいことをしたあとは、きもちがいいな。

先をいそぐと、いかにもっていう池がある。ここからは、かんたんなことで地底湖にいけるようになるのだ。ヒントはまるい石。地底湖には妖精のリリーがいて、湖の水が汚れていることをかなしんでいる。ここはひとつ、水をきれいにする呪文で湖をきれいにしてあげましょう。ここも、ある職業のひとがいないとだめなんだけど、その職業は占い師なのだ。

ここでも感謝のしるしとして、黄金の鍵とやらをもらった。やっぱり人助けっていいもんだなー。このシナリオって、誰かに力をかして１歩前進、また力をかして１歩前進ってすすんでいくところが、ひとの道／　ってかんじがしていいんだよね。

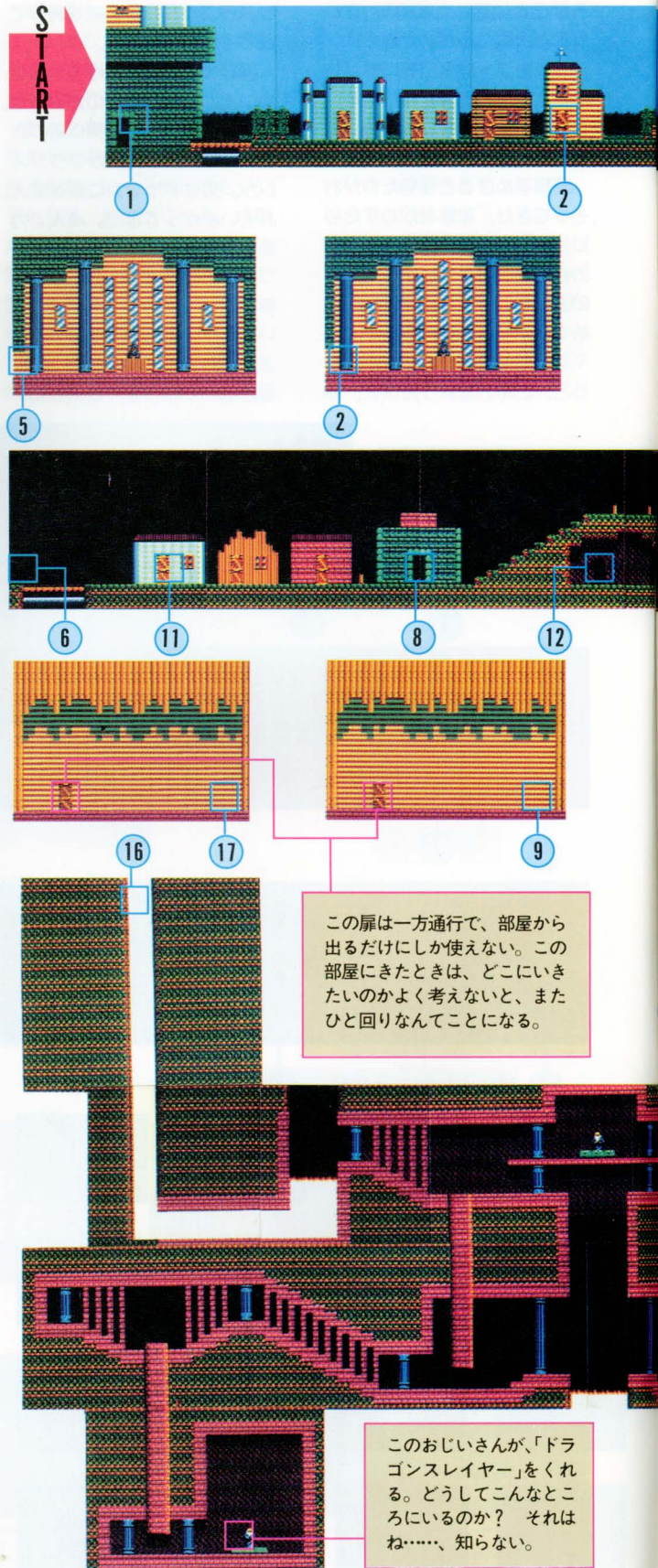
そんなこんなで、セリナ姫を助けだすだけだったらわりとラクなんだけど、最後の大ボス「ヴァイデス」を倒すのがけっこうたいへん。こいつは、噴火口の奥にいる老人からもらえる剣「ドラゴンスレイヤー」がないと倒すことができないのだ。でも、剣を手に入れても、ぜんぜん安心できないぞ。おどろくほど強く、しぶといっ〃

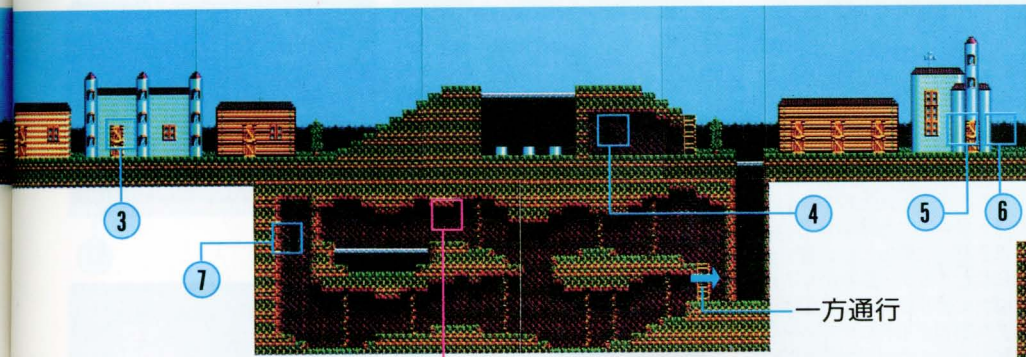
START

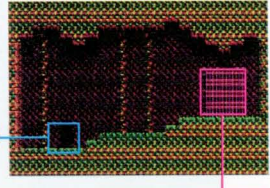
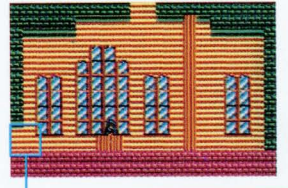
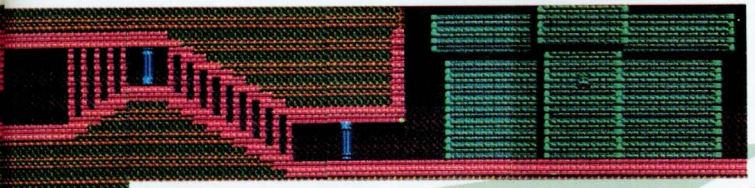
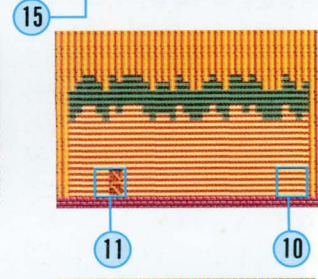
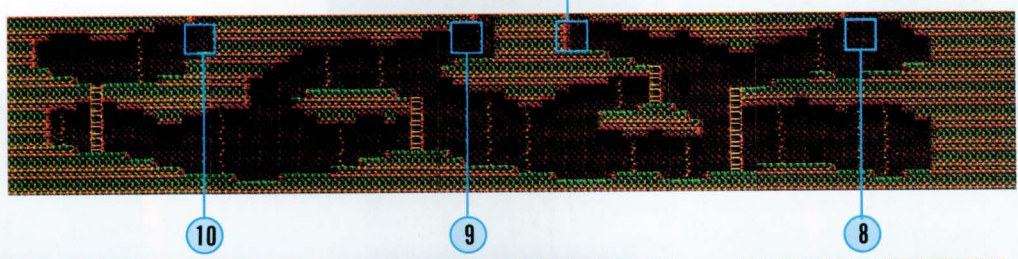
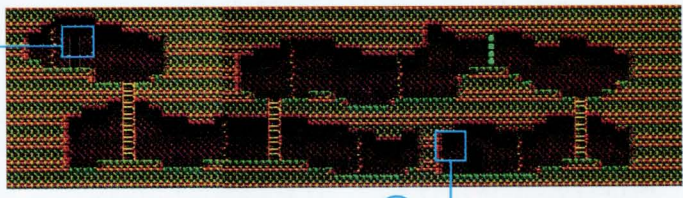
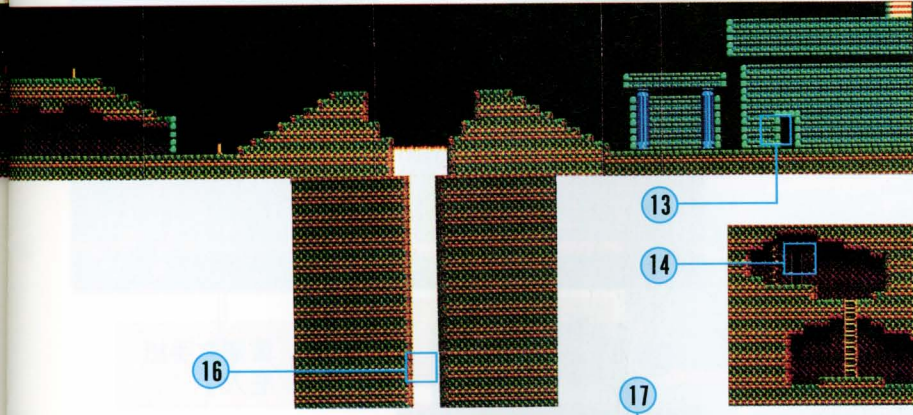
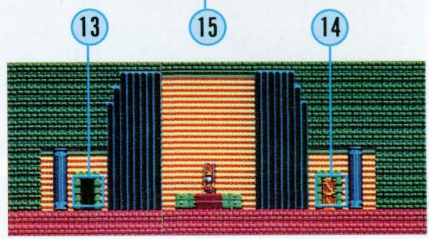
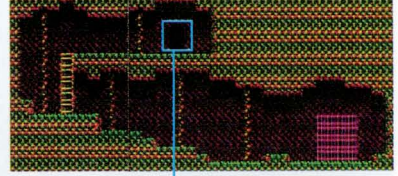
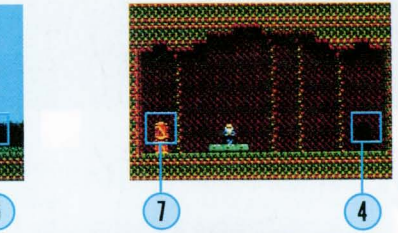
1　2

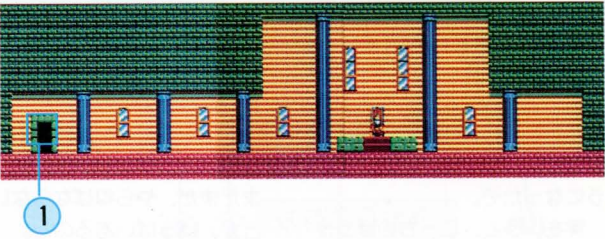
5　2

6　11　8　12

16　17　9

この扉は一方通行で、部屋から出るだけにしか使えない。この部屋にきたときは、どこにいきたいのかよく考えないと、またひと回りなんてことになる。

このおじいさんが、「ドラゴンスレイヤー」をくれる。どうしてこんなところにいるのか？　それはね……、知らない。

妖精リリー　地底湖にすんでいる妖精。自分のすんでいる湖が汚れていることを悲しんでいるのだ。まあ、なんとかしてあげるけど、その偉そうな態度はないんじゃない？

妖精ピピ　地下のろうに閉じこめられている。助けるためには鍵が必要だ。

ヴァイデス

けっこう長かったなー、そんなに難しいナゾもないし、こりゃラクだと思ったら、やることが多くて……。人助けってたいへんだね。でも、ここまでくればこっちのもの。「ドラゴンスレイヤー」は用意しましたか？　これがないと絶対に倒せません。ちょっとしぶといヤツだけど、がんばって斬るべし!!

紅玉の謎

Story

ある森の奥に、自然を愛する温和なエルフたちが、ふるくから住んでいた。彼らは、木をくりぬいて家をつくったり、木のあいだに橋をわたしたりして、森をひとつの町として機能させていた。彼らは、平和な生活をおくり、まるで永遠に続くかのように誰もが思っていた。そんなある日、森に石が落ち、その平和な日々に終止符がうたれてしまった。その石が放つ赤い光は、それを見た生きものを狂わせてしまうという、恐ろしい魔力をもっていた。その石を見ずにすんだ、わずかなエルフを除いては、心をおかされ、凶暴化してしまった。森に住む、ほかの動物たちにも石の魔力は振りかかってしまい、ほとんどの動物たちがモンスターとなってしまったのだ。この森に、ふたたび平和を取りもどすためには、石の魔力を奪わなければならない。しかし、石の魔力を封じる方法を知るものは誰ひとりとしていないのだ。ソーサリアンたちよ、石の魔力から、森を救いだすのだ!

エルフたちの悲痛なさけびを聞きつけ、ソーサリアンたちは、森の奥にあるエルフたちの町にやってきた。

とりあえず、情報を得るために、最初に行くことのできる家に、かたっぱしからいってみよう。すると、ある家で、妖精のしずくという、クリアするうえでとっても大切な物をもらえる。

使い道なんだけど、ほら、点滅していて上にのると、落っこちちゃう橋があったでしょ。あの橋を、わたれるようにするためのアイテムが、この妖精の涙っていうわけ。これって、全部で3つ手に入るんだけど、使い方をよくかんがえれば、2つだけ持っていればいいということに気がつくはずだ。

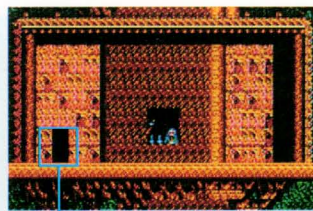
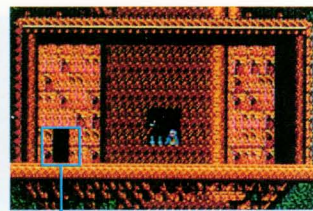
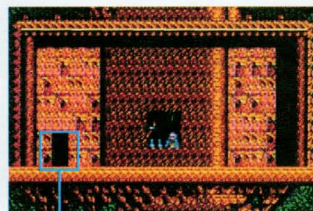
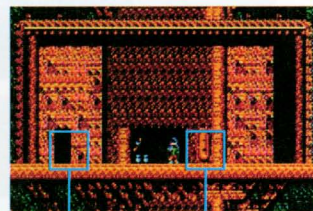
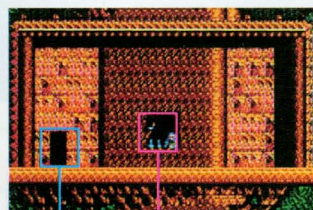
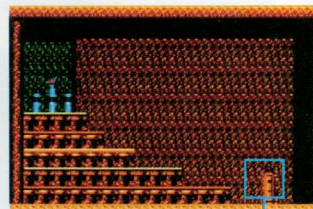
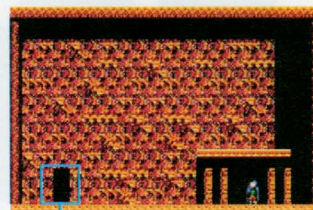
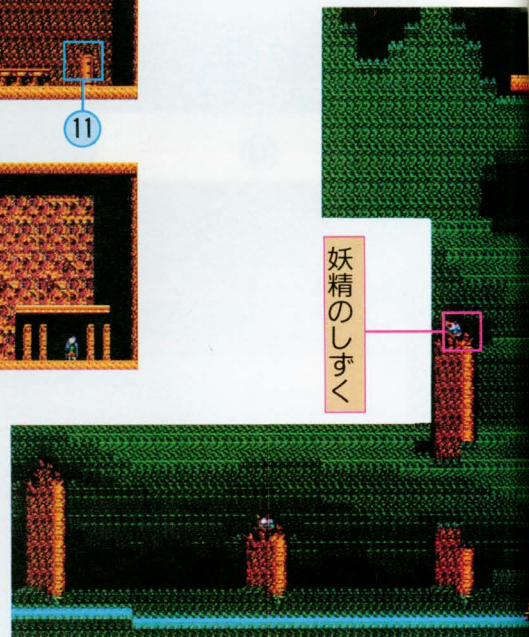
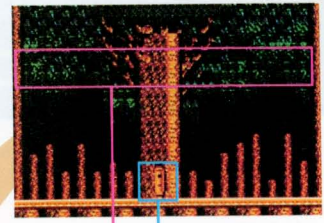
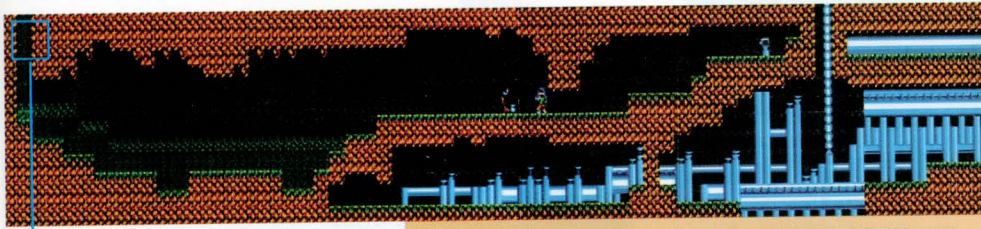
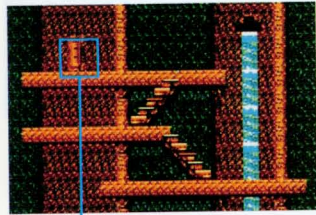
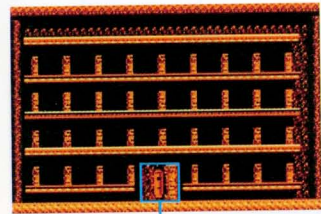
しばらくいくと1軒の家がある。しかしこの家、蚕(かいこ)がなかに入ってくるからという理由で、扉をあけてくれないんだ。そんなことならオイラにおまかせ!っとばかりに蚕を退治してもどってくると、1通の手紙を手渡された。そこで、この手紙をもって地下に降り、エレベーターの管理人に会うと、エレベーターを止めることができるようになるのだ。これで、いままで行けなかった場所にも、行けるようになったぞ。

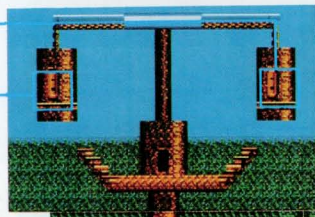
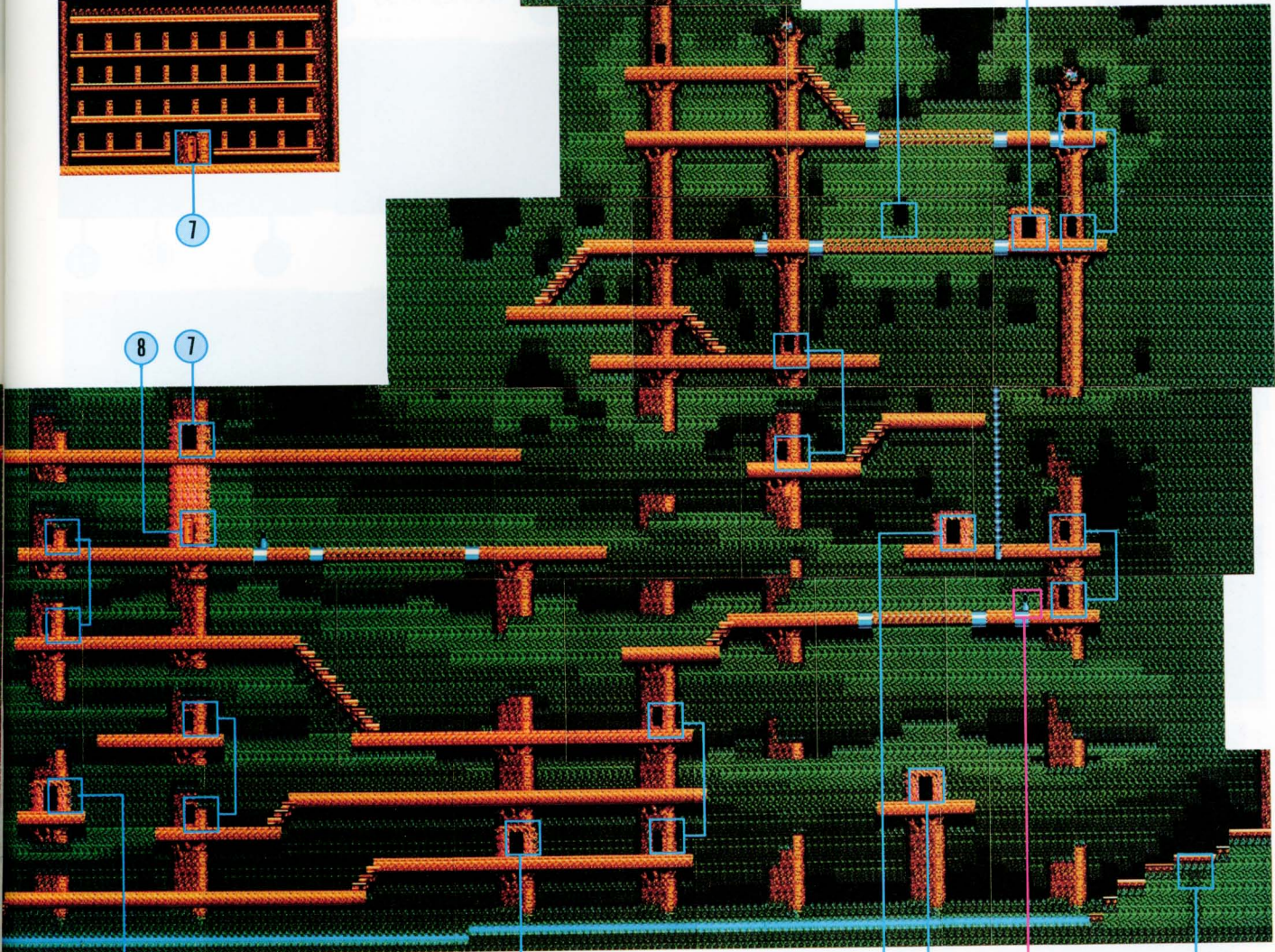
実をいうと、こっちのほうって気になっていたんだよね。なんかありそうな臭いが、プンプンしてるんだもん。

家のなかに入ると、なんと、妖精の涙が、黒い奴にぬすまれたあとだった。くやしいなー、もう。でも、黒い奴って、なに者なんだろう? こいつの正体が、かなりわかりにくいんで、みんな頭を悩ますだろうなー。でも、このままじゃかわいそうだから、特別におしえてあげる。実は、この黒い奴って、カラスのことなんだ。いわれてみれば、なるほどってかんじでしょ。カラスが犯人ってことは、カラスの巣をさがせばいいわけ。巣はいくつかあるけど、どの巣なのかは自分でさがしてね。とにかく高いところにあるぞ。

これで2つの妖精の涙が、手に入ったわけだ。もうひとつの場所は、ないしょ。これは、誰でも見つけられそうだもん。

ここまでくると、あとは紅玉を見つけるだけ(?)なんだけど、紅玉は、モスジャイアントという、蛾(が)のモンスターが持っているのだ。

かりに、モスジャイアントを倒し、念願の紅玉を手にいれたとしても、紅玉の魔力を封じこめるという作業も残っている。まだまだ、やらねばならないことが、いっぱいあるのだ。

モス・ジャイアント

とんでもない大きさの蛾のモンスターだ。羽からは、毒入りのりん粉をまきちらすし、口からは、針の誘導弾を発射してくる。紅玉の影響なのかは、定かではない。

暗黒の魔道士

暗き洞窟に足をふみいれた。かべにかけられている、たいまつの光が怪しくゆれている。洞窟は、その入口からは想像できないほど大きなものだった。

最初の扉を開けた。しばらく歩くといかにもしかけがありそうな建造物のところにでた。左右に洞窟は続いている。まずは右のほうへ行ってみるか。

目の前に滝が見えてきた。右へどんどんと進んでいく。月の石が大事そうにかざってある。この石にもなにか秘密が隠されているはずだ。石を取ると次の部屋へむかった。

洞窟の中は複雑なつながりかたをしているようだ。気づいたときには最初の扉の前に立っていた。じっくり腰をすえてかからないとオーサーを捜すことすらできないだろう。

ふと現れたダークストーカーがかべの中に消えていった。あんなところにかくし扉があるとは気づかなかった。あの奥には何があるのだろう。

例のかくし扉の前についた。かべを押すと吸いこまれるように体は入っていった。ここはどうやら牢屋のようだ。ダークストーカーが攻撃をしかけてきた。戦いがおわり、牢屋の鍵を手に入れると牢屋へ入った。あっ！オーサーだ。

ここでオーサーを仲間に入れると、ゲディスの野望を砕く冒険は後半に入る。

もうひとつの牢屋にはふしぎなことばが、かべにきざまれて

Story

半世紀前、ペンタウァの王国をわがものにしようとして絞首刑にされた魔法使いがいた。彼の名はゲディス。彼は、長年のライバルであるオーサーと王を恨みながら死刑台の階段を登っていった。半世紀の時が過ぎた。ある日オーサーは不吉な胸騒ぎをおぼえた。彼の脳裏に暗き洞窟と魔物たちの姿、そしてゲディスのイメージがうかんでくるのだ。オーサーはゲディスがよみがえったことを直感した。彼を倒さねばペンタウァの王国は滅んでしまう。年老いた体で暗き洞窟に旅立った。魔道士となってよみがえったゲディスは、たくさんの魔物たちを引き連れてオーサーを待ちかまえている。年老いたオーサーひとりでは、とてもかなうはずがない。このままではオーサーが殺されてしまう。急いでオーサーの救援にむかい、ゲディスの野望を打ち砕くのだ。

⑫-あ、い、うのどれかにワープ

いる。なにやら暗号のようだが今は解読できない。
　なにげなくたどり着いた部屋にゲディスがいた。しかしまったくダメージを与えられない。オーサーが叫んだ。「やつを倒すには太陽の石が必要だ」。
　ふたつの飾り台がある部屋で月の石を置きオーサーが呪文をとなえると突然扉が開き見知らぬ場所にワープ。そこには熱くにえたぎる溶岩の池があった。向こう岸に扉がみえる。命がけで池をわたった。
　部屋に入り星の石を取ると次の部屋にむかった。真ん中に2本の柱がある部屋だ。なんだろうか？　疑問におもいながら部屋を出る。
　ふたつのかざり台がある部屋で月の石と星の石を置き、ふたたびオーサーが呪文をとなえると、ゲディスが召喚した凶暴なブルードラゴンが現れた。ブルードラゴンは飛び回りながら頭上から落雷攻撃をしかけてくる。
　やっとの思いでドラゴンを倒し、ふたつのかざり台の部屋へと引き返した。星の石を置きオーサーが呪文をとなえた。
　ワープした部屋の石板を、なにげなく押すと2本の柱が天井から降りてきた。なにが起こったのだろう。どこかで何かが起こっているはずだ。
　洞窟の中を捜しまわると新しい扉が現れていた。中に入るとバリアで石が守られていた。石板にふしぎなことばが刻まれている。牢屋で見つけたことばと合わせると、解けたぞ暗号が。太陽の石を手に入れるとゲディスのもとに急いだ。今ならゲディスを倒せるはずだ。

かくし扉

太陽の石はゲディスにとって自らの命にかかわる危険なものだ。かくし扉の中に入れておかなくては怖くていられなかっのだ。

ブルードラゴン

ブルードラゴンは、巨大な翼を広げ自由に宙を舞うことができる。ゲディスが召喚した怪物たちの中でもっとも強力だ。この青竜を倒すには落雷攻撃をよけながらタイミングよくジャンプして斬りつけるしかない。

Story

ペンタウァの港に、クィーンマリー号がやってきた。この船、先の航海で死人を出している。船倉で、船員のデビッドが首を切られ死んでいたのだ。船員たちは、この船は呪われているというウワサをたてるようになった。その話を聞いたソーサリアンたちは、ぜひ、船に乗ってみたくなった。船長は、息子を説得し、この危険な船から降ろすことを条件としてきた。

船長の息子トムを船から降ろすにはどうしたらいいんだろう。とにかく、会ってみないことには始まらない。とてつもない広さの船内。ひととおりまわってくると、やっとのことで見つけた船長の息子は、かわいがっていたインコが逃げてしまったので、それを見つけてくれたら、船を降りてもいいという。

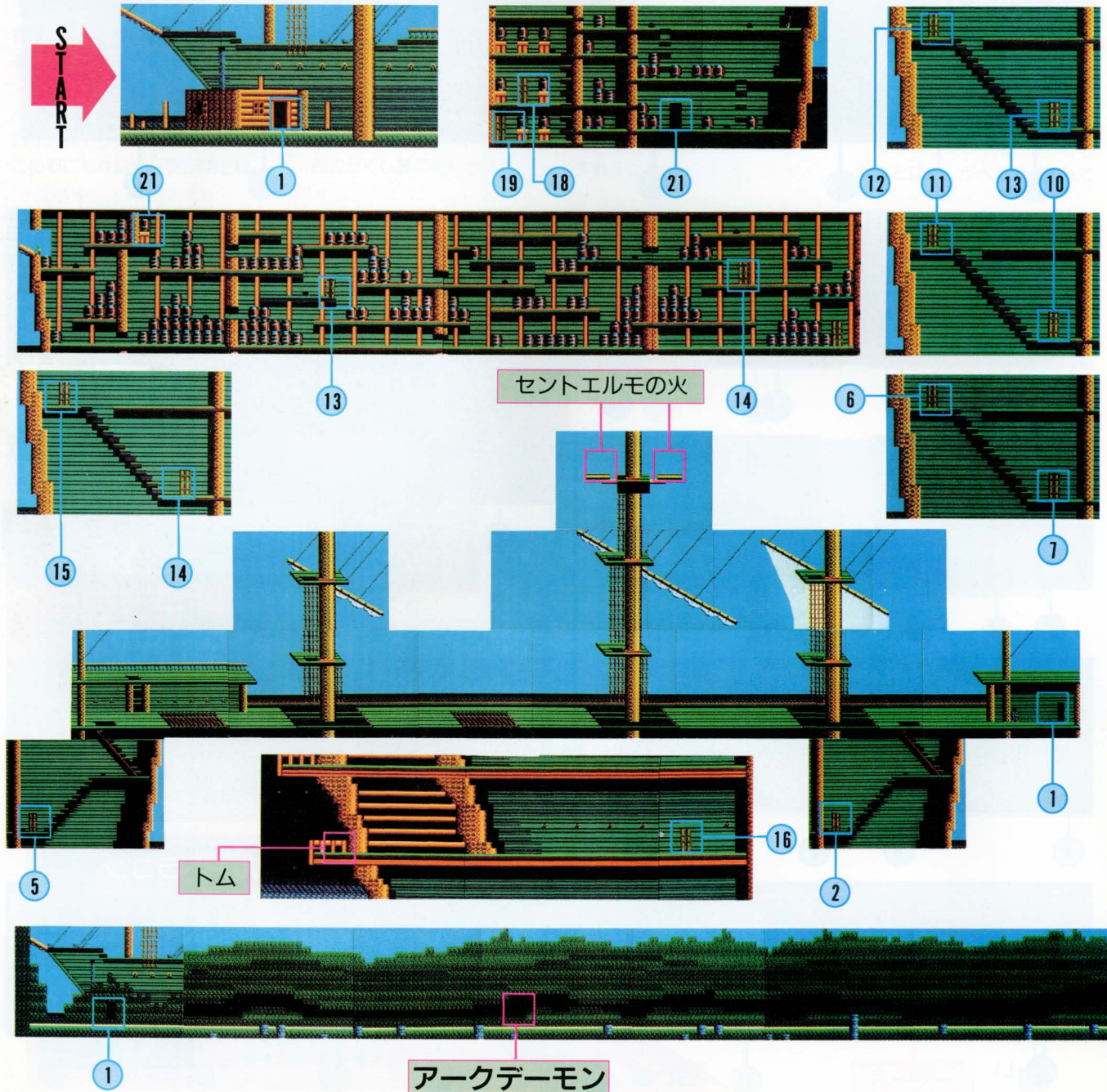
さんざん船内をまわって、インコのいそうな場所を発見／でも、まっ暗でなにも見えない、そういえば、マストの上で何かをしてくるようにいわれたっけ。いそいでマストに登り、セントエルモの洗礼をうけた。これで、暗やみも安心だ。

そして、やっとインコを発見／ところが、逃がしてしまうのだ。でも、すぐに見つかるところにいるから、よくさがし

START

セントエルモの火

トム

アークデーモン

てみてね。このインコをわたせば、船長の息子は船を降りてくれる。ここまでで、ひと苦労。

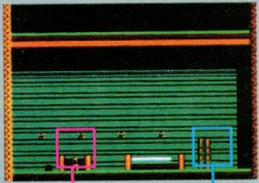
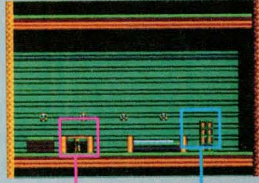
さあ、ここからが本当の苦労の始まり。デビッドを殺した犯人をさがさなければならないのだ。とにかく、聞きこみが大切になってくる。入りくんだ船内を、あっちにいったり、こっちにきたりと、走りまわる。まるで、シャーロック・ホームズにでもなった気分だ。そのあいだにも、船員が次々に殺されていく。なんとかしないと、犯人を残して全員殺されそうな勢い。

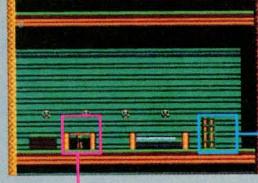
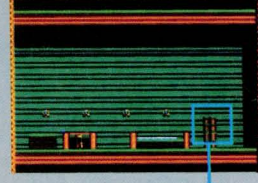
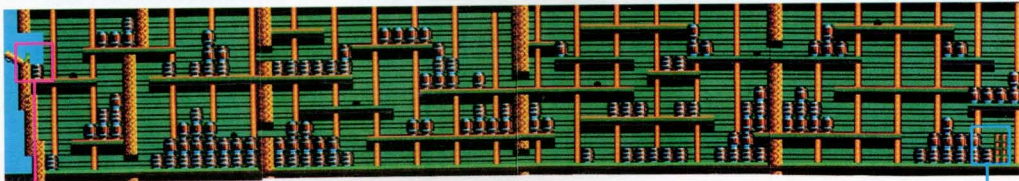
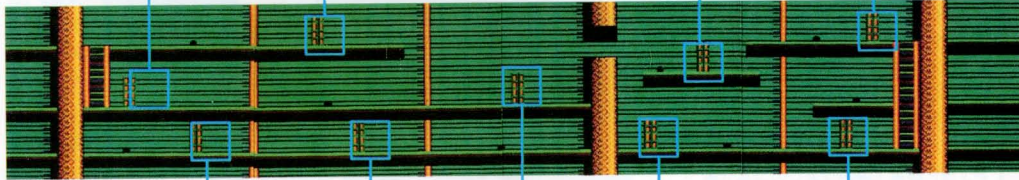
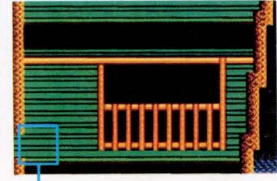
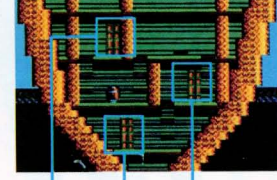
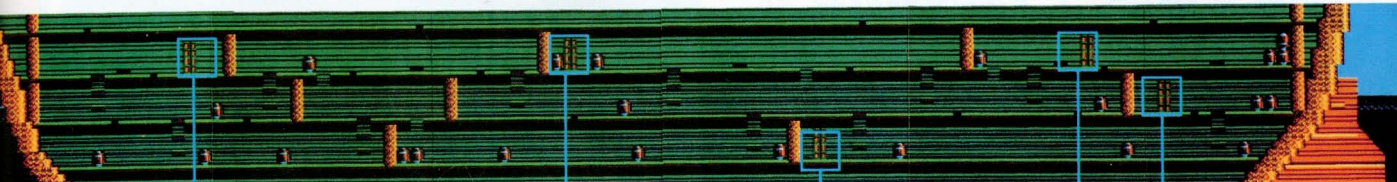
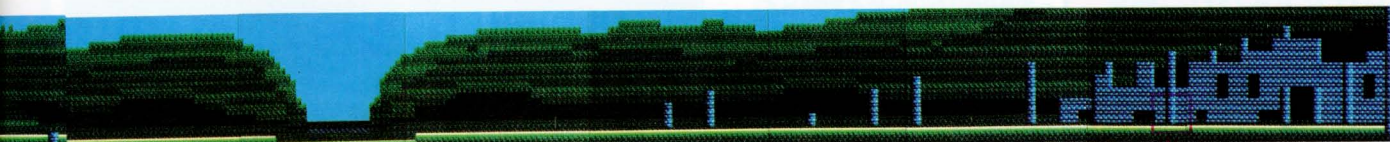
ソーサリアンたちは、犯人と思われる船員を見つけていたのだが、いまひとつ証拠がない。そんなとき、血まみれのオノが見つかったのだ。そのオノを船長に見せ、犯人の船員に話をきくと、どうも魔物の影がちらついているのだが……。

このあと、謎の島に舞台をうつし、シナリオはクライマックスをむかえるのだ！

アークデーモン

謎の島でたたかうことになるモンスターが、このアークデーモンだ。このモンスターは最初は姿を隠している。それも、人間の体のなかに。それを、あるアイテムで、体内から引きずりだすのだ。船内での殺人事件は、すべて、このモンスターのしわざだ。鬼のような、頭だけのモンスター。口からは、強力なビームを吐いてくる。気を入れて戦わないと、あっという間に全滅するほど強い！

◆ボブの部屋

◆アンドリューの部屋

◆デビッドの部屋

◆キリーの部屋

◎謎のメッセージがある

今月から「最新GM情報」を独立させて、FFBはちょっぴり一新した。これからもMSXをとりまくいろいろの情報を満載していきたい。よろしくね！

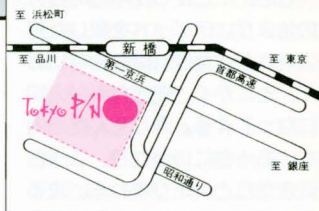
EVENT 電遊フェスティバル

この本が発売になるころは、すでに4か所のイベントを終えている。残っているのは、下の表のとおり東京と広島だ。参加ソフトハウスは『ソーサリアン』のタケルを始め、システムソフト、ハミングバードソフト、リバーヒルソフト、そして、『ガゼルの塔』のマイクロキャビン。さらにMSX推進部やターボRのオンステージもある。また、東京だけ特別に光栄の方がみえるという。楽しみだね。

それと、特別企画として自分で描いたCGを持ってくれば、プリントアウトのサービスもある。待ってるよ。

東京会場地図(東京パーン)

至 浜松町 / 新橋 / 至 品川 / 第一京浜 / 首都高速 / 至 東京 / Tokyo P/N / 昭和通り / 至 銀座

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
東京	東京パーン(イベントホール)	8月19日-20日(月-火)	10:00〜17:00	03-5388-6096※
広島	ダイイチパソコンCITY広島(4Fイベントホール)	8月25日(日)	10:00〜17:00	082-246-4343

●開催時間はすべて予定のもの。なお、※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。

GAME CD 聖神伝記エクステリア

CDの特徴の、トラック選択が自由にできるという点を利用してゲームを楽しもうというのがこの企画だ。構成は、ゲーム・ブックと同じ。ストーリー上の分岐点にきたら、キミはどっちを選択するするか、ということが問われ、それにそってストーリーを進めていく。たとえば、「聖神伝記エクステリア」では、「水晶の森のなかの湖のむこうに行くのに、イカダで行くならトラック6へ、岸をまわっていくならトラック21へ」といわれるので、どっちか好きなほうのトラックへ進めばOKというわけだ。ラジオドラマの楽しさもあるし、アニメを見ているときのわくわくした感じもある。それもこれも人気声優さんの熱演とシナリオの完成度のたまものである。

現在「聖神伝記エクステリア」(声／草尾毅ほか)、『地層階級王国』(声／子安武人ほか)の2タイトルがポニーキャニオンのプラメージュレーベルから各2800円(税込)で出ている。

PRESENT さあ応募しなさい

●ファンハウスから
①『ファイナル・ソルジャー』のテレカ……3名様
②『ファイナル・ソルジャー』のTシャツ……3名様

●テレメディアより
③『たけし軍団のガンバルマンゲーム』のTシャツ……5名様
ダイヤルQ²の清浄化をめざして8月5日に始まった、たけし軍団企画・制作・出演のダイヤルQ²を記念して。

●ファミリーソフトより
④『テソリート』のCD……5名様
『聖戦士ダンバイン』、『刑事大打撃』、『ガンダム』を収録した非売品。

●SOFBOX／アポロンより
⑤『天使たちの午後・初恋編』のCD……5名様
応募方法は右のカコミを参照のこと。

⬅超かっこいいテレカ。ほしいぞ！

⬆これもファイナル・ソルジャーのもの

⬅たけし軍団の企画・制作によるダイヤルQ2記念

⬅ファミリーソフトの人気ゲーム『聖戦士ダンバイン』を始め、GMがいっぱい

⬅美少女のルーツ、通称・天午後のソフトCD♡

応募方法

官製ハガキに左の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは8月31日。発表は9月8日発売の10月号で。

プレゼント係より

9月号発表の当選者分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、『ピンクソックス4』『提督の決断』『MSX View』『ウィザードリィ3』をのぞくすべての発送が終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

応募券 FFB⑨

アンケートハガキより

●いっしょ／なにをかくそうブンセンの本家は、私の家から7分くらいのところにあります。それに母はブンセンの社員だぞ。品物を見たかったらゲームくれ。くれたら「塩っぺ」か「アラ！」くらいは送ると思う。(兵庫・石井規久)／「アラ！」と「塩っぺ」はゲームくれたら送りましょう。わが家では漬物用の塩っぺをごはんにのせて食べています。(熊本・立辺義広)⇒最近の子の考えることはだいたいいっしょでしたね。(バ)

おはなしこんにちわっ おこ

ふふふ、ふふ

●母が1冊、僕が1冊。間違って買ってしまった2冊のMファン7月号は、仲良く並んで棚にある。だから葉書も2枚ある。(神奈川・青木弘充)

ということは2枚出していただけたんでしょうか。おやこんなところにも。

●母が1冊、僕が1冊。間違って買ってしまった2冊のMファン7月号は、仲良く並んで棚にある。だから葉書も2枚ある。(神奈川・青木弘充)

なにも2枚あるからといっておなじことを書かなくても……そんなあなたとその母にテレカを2枚送りましょう。

●最近このコーナーの常連の波は、奈良の三冠王くんがさらっているようだが、後にすごいむなしさが待っているのを知らないな。しかしそのペンネームはどことなく進研ゼミなものを感じる。(東京・菅原竜治)

むかしは奈良の三冠王のよーに、これでもかとハガキを送ってきた菅原も、高校生活に入ってからずいぶんと冷たくなったものだ。しかしだからといって奈良の三冠王も載せたくはないわたしだ。おっ、そんなあいつに手紙がきているゾ。

●近鉄の定期にはなにも書いてなかったと三重県の人がいっているが、それは古いもので、新しいタイプのものにはちゃんとおどし文が書いてある。(奈良・山地晋)

●近鉄の定期のニュータイプには、ちゃんとおどし文がある。三重はまだないのだろう。(大阪・木村和彦)

●近鉄はどうか知らんが、大阪市営地下鉄の定期の裏には「青空の見えるチャペル　新大阪シティプラザ」というカラー写真がのっている。(大阪・13代あばれはっちゃく)

奈良の三冠王のいっていたことは本当だよというあたたかいお手紙ではないか。あー今月も本人から封書を含めて3通も届いている。しかもびっしり書いてある。あーでも載せたくない。

●6月号で長島茂雄がいっていたのは『野良犬』を"やろうけん"ではなく"のよしけん"です。(東京・佐藤祥弘)

やろうけんよりはるかに良いじゃないか。息子が息子なら親も親だ。

●「いくらいろいろあった私でも引田くんとはやっていないぞ」とはなにをやってないのですか。(愛知・小栗守雄)

●おはこん、おもしろいですねえ。でも引田くんとはやってないぞとは、意味のわかる読者は何人いるだろう。バボさんの顔のせろとか会いたいとかいわれてますが、Mファンはスタッフの顔が本にのりませんね。編集方針ですか?(新潟・新沢晃)

目が覚めたら、引田くんがとなりで「ひどいわ……」といって泣いていたんですよ。あ、それは女の人がよく使う手ですね。ますますわからなくなったことと思います。ところで新沢さん、編集方針かと思っていたら何月号かに編集長が載ってましたね。やはりそのときはかぶりものをしていましたが。あ、アレってかぶってないんですか。

●あの一、うちのお姉ちゃん(野辺友子)のお見合いはどうなったんですか。お姉ちゃんは何か月かたってから見つけてびっくりしてました。だから写真は送れなかった。でもお姉ちゃんは結婚してるからね。(埼玉・石坂真也)

やけにリアリティのある書き方ですが、"お姉ちゃん"野辺、本当ですか。連絡待つぞ。あーこわい。(バボ)

BABO'S わたしにきくか!?

Q 中学のときいっしょだった友人が「きんぎょ注意報!」を見ないと月曜に学校での話題についていけないといっていました。どうしたものでしょうか。(京都・大薮正則)

A いまや人々の翌日の話題はすもうや野球や紅白歌合戦の小林幸子の衣装より「きんぎょ注意報!」だったのだな。テレ朝もしてやったりではないか。しかし、なぜ京都ではそんなに人気があるのだろうか。

人間"魔がさす"ことがあるが、わたしもときどき魔がさして「欽ちゃん走る!」などを見てしまうことがあるぞ。いつも見たあとにシマッタと思うのだが。広島の直川源泰は運動会などの関係で代休になった日の午前中はかならずNHK教育の「たんけんぼくのまち」とか「おかあさんといっしょ」とか見るヤツがいるというハガキをくれたが、じつはわたしも「さんすうすいすい」とか中国語講座「高すぎますね」を見てしまっている。でも「欽ちゃん〜」の8倍はおもしろい。

イラスト講座

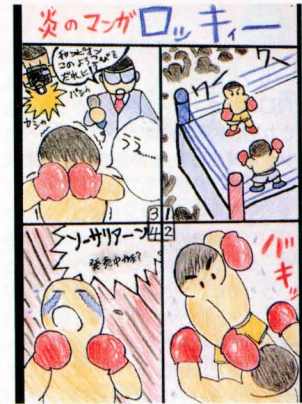
The Illustration lecture
Ball Penで Eraser Ringを作ろう!
By ぴーち

準備するモノ
○ボールペン(注:ペン筒が透明のモノ。)
○ケシゴムのカス。(MONOなどのプラスチックケシゴムが望ましい。)

How to make
1 まず、ボールペンを分解します。
2 次に、消しゴムのカスを作ります。
3 そうしたら、消しゴムのカスをペン軸につめます。
4 3でケシゴムのカスをつめた筒に、軸を差し込み、出し入れします。(激しく)
5 すると、筒と軸にねられたカスが、なあんとRing状になってくるではあーりませんか!!
6 そしたら、軸を筒からそぉっと抜きます。
7 うまくいけば、Ringのついた軸がとり出せます。
完成

⬅神奈川・ぴーち⇩これは授業の友。数学の時間なんかとくによろしい。マーカーで消しゴムのカスに色を付けるとカラフルで良いんだよね。4色作ってならべたりするとうれしくなってしまう。役には立たない(ノミヤマ)

電気を大切に
東京電力
田虎

⬆神奈川・長井友一⇨パッと見ると恐いがよく見るとラブリー。思わず省エネしてしまうぞ。ジャン!(ノミヤマ)

⬆神奈川・井上淳(18歳)⇨タイトルを見るまで意味がわからなかったぞ。せめてロッキーの似顔絵くらい描いたらどうだ、とも思うが「炎のマンガ」にはほど遠いお手軽さにかえって味がある(ノミヤマ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで(住所は前ページの「応募方法」参照)。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座。⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

アンケートハガキより

●ただいま勉強中／ファンダムのプログラムを毎月楽しみにしています。まだまだプログラムは組めませんが、リストを見ながらあーでもないこーでもないと、ただいま勉強中です。数あるMSX本の中で、Mファンがぼくはいちばん好きです。これからも楽しい記事をヨロシクお願いします。(佐賀・高嶋十夢／9歳)⇨と、9歳の子どもにしては思いきりおとなの筆跡で書かれていて、いかにも親が書いたんだというメッセージありがとうございます。(バ)

GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

本日ここに、「最新GM情報」のFFBからの独立を宣言！　というわけで、名前も新たに心機一転。今後もゲーム・ミュージック、ビデオに関する最新情報をお届けするぞ。

9/5 SDガンダムガチャポン戦士大集合

バンダイの好評シリーズ、「SDガンダム・ガチャポン戦士」のアルバムがリリースされる。まさに、音楽総集編とでもいうべき内容で、「〜スクランブルウォーズ」「〜カプセル戦記」「英雄戦記」を原曲として、シンセサイザで作り上げた10曲のメドレーを収録してある。残念ながら試聴が間に合わなかったので、曲名を列記した。

●英雄戦記
①オープニングテーマ②SD地上編③SD宇宙編④SD戦国伝⑤SD外伝
●カプセル戦記
⑥オープニングテーマ⑦戦闘のテーマ
⑧エンディングのテーマ
●スクランブルウォーズ
⑨テーマ⑩決戦のテーマ

メーカー	アポロン	
媒体	CD	テープ
品番	APCG-4015	APTG-4015
価格	2600円（税込）	2300円（税込）
備考	CD/16ページイラスト集、テープ/ミニポスター付（内容同じ）	

9/5 Falcom J.D.K. BAND2

タイトルどおり、J．D．K．BANDのセカンド・アルバムがリリースされる。手元の資料には、「さらにヘビメタ路線を追求」とあるのだが、このような姿勢は好感がもてる。どっちつかずで中途半端なサウンドより、しっかりした方向性を打ち出してくれたほうが、ファンも態度をはっきりできるというものだ。もちろん全10曲アレンジで、うち5曲がボーカル曲となっている。バラードなども含まれるというから楽しみだ。原曲は、「ドラゴンスレイヤー」「スタートレーダー」「イースⅠ&Ⅲ」「ソーサリアン」「戦国ソーサリアン」「ダイナソア」から。この号が出る頃には彼らも出演する「GMフェスティバル'91」も終わっているはず。このライブ・パフォーマンスしだいで、アルバムの売上げも変わるのでは!?

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1035
価格	3000円（税込）
備考	

8/21 TVゲームの歴史〈カプコン編〉Vol.2

軽快なサウンドにのって不思議な森を通りぬけると、ゲーム博物館に到着する。大理石の扉がゆっくり開くと、なかには名作の数々が……。ビデオは、そんなオープニングで始まる。「アレスの翼」「闘いの挽歌」「1943」「ブラックドラゴン」「必殺無頼拳」「サイドアームズ」「ラッシュ&クラッシュ」「虎への道」「トップシークレット」「ストリートファイター」と、1984年から85年の作品、10アイテムを収録している。格調高いナレーションが、案内役となる。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	VHS
品番	PCVP-10611
価格	3800円（税込）
備考	カラー30分・Hi-Fiステレオ

8/5 ゴエモン音頭

夏といえば盆踊りの季節。ナントカ音頭の発売もめじろおしなのだが、GMファンにはあまり縁がないことだと思っていた。ところが、出てしまったのである／　コナミ矩形波倶楽部による作詩・作曲で、歌うは大御所、三橋美智也氏。収録は、「ゴエモン音頭」「ゴエモン街を行く」と、それぞれのカラオケで全4曲。この曲は、スーパーファミコン版のテレビCMで使われているので、すでに耳なじみの人も多いかと思う。

メーカー	キングレコード	
媒体	シングルCD	シングルカセット
品番	KIDA-1001	KISA-1001
価格	1000円（税込）	900円（税込）
備考		

8/21 ①アルティメット・コレクションVOL.3「ワルキューレの伝説」②アルティメット・コレクションVOL.4「ナイトストライカー」

アルティメットとは究極という意味。究極なゲーム・ビデオ作りを目指すというシリーズなのだ。それ自体が芸術といえるプレイを、リアル・タイムで完全収録。VOL．3は、当時人気ナンバーワンだった「ワルキューレ〜」。声優さんが、豊富なキャラクタの紹介や、画面メッセージに声あてをしている。VOL．4は、日本に303台しか存在しない「ナイスト」。話題となった、グラフィックや音楽が自宅で楽しめる。両者とも作品的には古いが、一見の価値はありそうだ。

メーカー	キングレコード	
媒体	VHS	
品番	KIVE-14①	KIVE-13②
価格	4000円（税込）	7000円（税込）
備考	カラー40分①、カラー80分②・Hi-Fiステレオ	

9/5 OVAイース第7巻「ファクトの章」

6冊のイースの書をそろえた者に力が与えられ、その者が世界を平和に導く指導者となる……。ついに、そのイースの書がアドルの手にそろおうとしていた。しかし、魔道師ダルク・ファクトとの闘いも決戦の時をむかえていた。息づまる両者の対決／　そして、レアの運命は!?　ミネアの町は、魔軍の攻撃に屈するのか!?　ルタがゴーバンが、そしてドギが、悪魔の塔をかけぬける。真の悪とは何か。物語はいよいよクライマックスにむかって収束する。第1部、完結編。

メーカー	キングレコード
媒体	VHS
品番	KIVA-92
価格	4500円（税込）
備考	カラー30分・Hi-Fiステレオ

●若いおじさん／若いおじさんも読んでいます。付録（ディスク）に期待しています。（山形・佐藤隆之）／激ペナ1回戦で敗退は悔しいですが、せっかく予選勝ち抜いたんだからなにかいただけないんでしょうか。MSXViewとかViewCALCなんていいませんが、苦しい家計では高価で買えません。私は6月10日からパートに行っています。（大阪・中西進の妻）⇒いろんな方がいますね。若いおじさんの趣味は山菜取りだそうです。なごみます。（バ）

8/21

G.S.M 1500シリーズ

①ストライクファイター/セガ〈S.S.T〉
②サンダーゾーン/データイースト〈ゲーマデリック〉
③コットン/セガ&サクセス

①ストライクファイター/セガ<S.S.T.>⇨最新体感筐体による、セガお得意の戦闘機シューティングのアルバム化。オリジナルの完全収録にくわえ、S.S.T.のアレンジも2曲収録。S.S.T.の色が、作品のはしばしに見られるようになってきた。

②サンダーゾーン/データイースト<ゲーマデリック>⇨派手なグラフィックとハードな演出で人気のアクション・シューティング。オリジナル・サウンド完全収録はもちろんのこと、この作品でアルバム・デビューを果たす、ゲーマデリックのバンド・アレンジを1曲追加収録。スタンダードなロック・タイプのサウンドで、組立てもしっかりしていて上々の仕上がり。GM界期待のニュー・バンド、あぶなげないスタートを切ったというところか。

③コットン/セガ&サクセス⇨かわいい魔法使いの少女コットンが、ほうきに乗って活躍するファンタジックなコミカル・シューティング。軽快なサウンドと、かわいい音声合成を完全収録。全体的にメロディ・ラインが際だった曲が多く、ボーカル・アルバムが1枚できそうな感じだ。このゲームは、ビジュアルもイイのでビデオもぜひ。

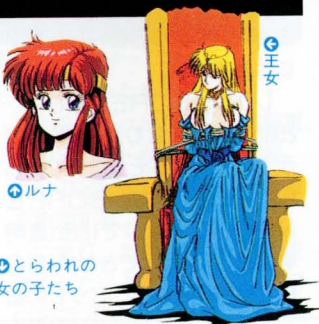
※3作品すべてに、カラー・ステッカー、解説書、楽譜が封入される。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00067①
	PCCB-00068②
	PCCB-00069③
価格	各1500円(税込)

『ドラゴンナイト』のビデオアニメ進行中!

いままで、新譜情報のなかで何度かふれていた、ポリスター制作の「ドラゴン・ナイト」のビデオの新しい情報が入ったので紹介しよう。

セル画のほうは下の絵を見てもらうとして、声優のほうは、ルナ/水谷優子、タケル/松本保典、王女/吉田美保などの面々。発売はビデオが9月25日、LDは10月25日。いずれも30分で7800円(税込)。早く、元気なルナちゃんに会いたいな!

王女
ルナ
とらわれの女の子たち

グリーンドラゴンとドラゴンナイト

各社新譜情報

★キングレコード

〈9月5日〉……●パーフェクトセレクション・ドラキュラ⇨コナミの「ドラキュラ」3タイトルの人気曲を、話題のNazo²プロジェクトが打ちこみアレンジ。CD3000円。●魍魎戦記MADARAスペシャル⇨フル・アレンジ10曲を収録した、「摩陀羅」の3枚目。新鋭アレンジャー3人と矩形波倶楽部2人のアレンジ。CD2800円。

<9月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII(日本ファルコム)⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。CD3800円。●(仮)がんばれゴエモン⇨スーパーファミコン版のGM集。フル・アルバム。詳細未定。

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII(日本ファルコム)⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。

<10・11月頃>……●(仮)ファルコム・ボーカル・セレクション⇨日本ファルコム作品のボーカル曲を、10曲程度収録したベスト盤的アルバム。すべて新録音だが、新曲だけでなく旧曲も予定。価格、詳細未定。

★ポニーキャニオン

<9月21日>……●THAT'S ATARI MUSIC Vol.2⇨早々とアタリの第2弾が登場。収録ゲームは「ガントレット1&2」「ペーパーボーイ」「ツーピン」「720°」「スタンランナー」「ロードブラスター」。CD2500円。●VIMANA&TEKIPAKI(東亜プラン)⇨シューティングとアクションパズルのカップリング。オリジナルとサウンドチームによるアレンジ1曲収録。CD1500円。●キング・オブ・ザ・モンスター&クイズ大捜査線(SNK)⇨オリジナルとサウンドチームによるアレンジ1曲収録。CD1500円。●TVゲームの歴史・カプコン編(LD)⇨ビデオで発売のVol.1と2を一挙に収録。カラー60分。価格未定。

★ポリスター

<9月25日>……●ドラゴン・ナイト(ビデオ&LD)⇨エルフの美少女ゲームのオリジナル・アニメーション。45分カラーステレオHi-Fi7800円。●ガデュリン⇨セタのスーパーファミコン版RPGのオリジナル・サントラ。価格未定。●マージャン・クエスト⇨タイトーの麻雀アーケードのアルバム化。価格、詳細未定。

<10・11月頃>……●マージャンクエスト(ビデオ)⇨アルバムにつづいて、ビデオも発売。価格、詳細未定。

<11月頃>……●スーパーリアル麻雀PIV⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★アルファ

<9月21日>……●(仮)アクトレイザー・オーケストラバージョン⇨完成されたサウンドで話題をさらった、「アクトレイザー」のオーケストラ・アレンジ。アレンジャーは和田薫氏で、オーケストラは52編成くらいになる予定。CD2500円。●ベアナックル⇨古代祐三氏が音楽を手がけたメガドライブ版ゲームのアルバム化。ハウスっぽいサウンドがウリ。オリジナル完全収録+アレンジ4曲収録。CD2500円。

★徳間ジャパン

<9月25日>……●NCSオムニバス⇨「ラングリッサー」(メガドライブ版シミュレーション)、「ジノーグ」(メガドライブ版シューティング)、「ヘッドバスター」(ゲームギア版 ューティング)を一挙収録。CD2300円。●ヒューマン・オムニバス⇨「茶々丸パニック」「アビスの塔」「茶々丸プロレス」「エジプト」などを一挙収録。CD2300円。

<10月25日>……●カオスワールド⇨ナツメのファミコン版RPGのアルバム化。価格、詳細未定。

——「エメラルド・ドラゴン」(バショウハウス/パソコン版RPG)のアルバムも企画進行中。詳細未定。

★東芝EMI

<9月13日>……●マスター・オブ・モンスターズ⇨東芝EMIの、メガドライブ初参入のSLGをアルバム化。オリジナル9曲、アレンジ9曲収録。

★光栄

<9月25日>……●ベスト・オブ・光栄VOL.2⇨文字どおり光栄サウンドのベスト盤。CD2700円。

<10月25日>……●ヨーロッパ戦線⇨パソコン版シミュレーションのフルアレンジ・アルバム。PC8801MC対応予定。CD3000円。

★ビクター音楽産業

10月~11月に1タイトル出す予定。もちろんナムコ作品だが、新シリーズをスタートさせる可能性もあり。

★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィCD-BOOK⇨羽田健太郎氏の音楽にのせておくるドラマ編。CDのみに、末弥純氏描き下ろしイラストなどを載せたブックレット(32ページ)がつく。CD2800円、テープ2300円。

<10月21日>……●ファミコン・ジャンプ~最強の7人~⇨前評判の高い新作ゲームのアルバム化。全16曲すべてアレンジ。GM作曲者の、門倉聡氏みずからアレンジャーをつとめる。シンセ・アレンジがメインとなる予定。いまから楽しみなところだ。CD2800円、テープ2400円。

アンケートハガキより

●ローリングペン/「ローリングペン講座」。①中指と薬指で軽くはさみ親指で支える②親指でペン後部をはじく③するとペン先は人さし指の甲にあたり④中指の甲で回転。初心者の人は鉛筆やシャーペンだと芯がひっかかる可能性があるのでボールペンをすすめます。(長野・上原英樹)⇨ドラマーのよくやるアレですね。イラスト講座あてなんですが、いまひとつわかりにくいのでもっとくわしく教えてくれたら載せてさしあげよう。やりたいぞ。(バ)

256色ぜんぶが使えるSCREEN8

今回は根気だけでCG*1をかいてみせよう。このページを見ているだけでは、どう「根気」が必要なのかはわからないだろうが、ページをめくるとどういうことかすぐにわかる。

そのまえに、その機能のわりに脚光をあびることがなぜか少ないSCREEN8を特別に紹介しておこう。余談だが、ピクニック担当者の3歳になろうとしている娘は「特別に」といおうとして「飛ぶケツに」という。

§

SCREEN8は、横256ドット×縦212ドットの画面構成で、解像度だけで見ればSCREEN5とおなじ。横が512ドットのSCREEN7に比べると、細かな表現には向いていないかに思える。少なくともグラフや線画では、やはりSCREEN7には勝てない。

しかし、SCREEN8は、256色(透明を含む)が同時に表示できる。えらそうにしているSCREEN7は、SCREENØ～5とおなじで16色(透明を含む)しか表示できない。SCREEN7と8は、ドットの細かさでいくか、色数の多さでいくかの二者択一をせまられた結果、それぞれ片方をあきらめて進化した画面モードなのだ。

§

SCREENØ～5、7は、16のパレット*2コードごとに赤、緑、青の輝度(各8段階)を調整して、512色中から好みの色あいを選び出すことができる。

SCREEN8には、そういうパレットのようなシチメンドウなものはなく、直接、256色*3のカラーコードで色を指定する仕組みになっている。

図1：SCREEN8におけるカラーコードの仕組み

1	Ø	Ø	1	1	Ø	1	Ø
G(緑)の輝度			R(赤)の輝度			B(青)の輝度	

=154
(ハムの色かなあ)

*1 CG　シージー。Computer Graphicsの頭文字をとって略したもの。「C.G.」ともかく。コンピュータを使ってかいたグラフィックのこと。そのまんまやないかい。広い意味では文字パターン定義したものや、文字をならべてなにかの形を表現したものも、CGといえなくもない。

*2 パレット　palette　パレットの原義は、画家が使う例のアレ(絵具をまぜあわせる絵皿)。MSXでは、R(赤)、G(緑)、B(青)の輝度を8段階で調節して色を表現する(ただしMSX2以降の機種)。各パレットは0～15のパレットコードで指定する。パレットコードといっても特別なものではなく、ふだんカラーコードといっているもののこと。パレットコードnの色あいは、COLOR=(n, r, g, b)を実行することで変更できる。ここでr、g、bは赤、緑、青の輝度でそれぞれ0～7。8×8×8で512色を表現できることになる。

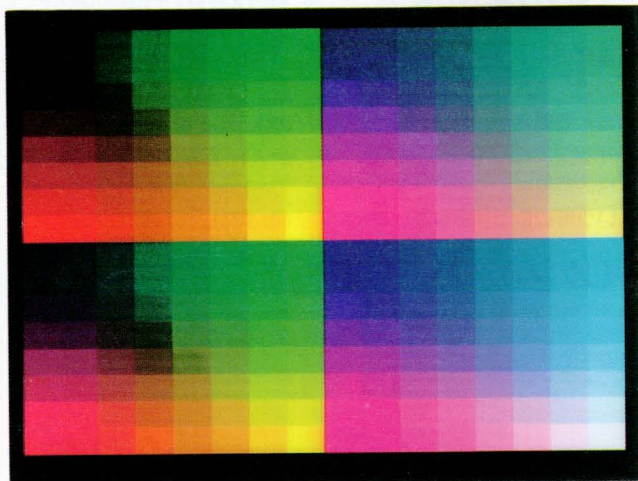
*3 256色　512色でないのは、青の輝度が2ビット(4段階)しかないため。これは1バイト(8ビット)という限られた情報量のなかで3色ぶんの輝度情報を確保しなければならなかったため。ちなみに人間の目は青の輝度に鈍感だそうで、そのために青が節約をしいられたのだ。

*4 光の3原色　赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)のこと。RGBディスプレイのRGBはもちろんここから来た。ちなみに、光じゃないほうの色の3原色は、赤(マゼンダ)、青(シアン)、黄色(イエロー)。

リスト1：SCREEN8による256色のカラーチャート

```
100 SCREEN 8:COLOR 255,0,0:CLS
110 DEFINT A-Z:BX=256/16:BY=212/16
120 FOR I=0 TO 1
130 FOR J=0 TO 1
140   OX=BX*8*I:OY=BY*8*J
150   FOR G=0 TO 7
160   FOR R=0 TO 7
170     X=OX+BX*G:Y=OY+BY*R
180     C=G*32+R*4+I*2+J
190     LINE (X,Y)-STEP(BX-1,BY-1),C,BF
200    'DRAW"C0NM-=BX;,0 M+0,-=BY;"
210   NEXT
220   NEXT
230 NEXT
240 NEXT
250 GOTO 250
```

プログラム解説

●行100＝初期設定。白にあたるカラーコードが255なのに注目。また、SCREEN8にかぎらず、グラフィック画面では色設定のあとCLS(またはスクリーンモード設定)をしないと背景色や周辺色に変化がないので注意。●行110＝変数初期設定。BX、BYは、各色のタイルの横縦のドットサイズ。●行120〜130＝IとJのループ開始。Iはカラーコードのビット1、Jはビット0(青の輝度)に相当。また、大きく4ブロックにわかれる画面全体の構成のうち、縦方向管理がJのループ、横方向管理がIのループになる。●行140＝各ブロック単位の原点の座標OX、OYの設定。●行150〜160＝GとRのループ開始。それぞれ緑と赤の輝度を管理する。●行170＝各色タイルの開始座標X、Yの設定。●行180＝カラーコードC設定。●行190＝色タイルをかく。●行200＝「'」を消して、この行を復活させると、下の右側の写真のように各タイルが縁取りされる。GML(グラフィック・マクロ・ランゲージ。DRAW文のデータ)は各タイルの右と下のアウトラインを描く。●行210〜240＝NEXT。●行250＝表示のための無限ループ。

リスト1の実行画面。各色タイルの境界が錯覚のために盛りあがって見える

行200を復活させて実行した画面。色タイルが縁取りされて1つ1つの色が独立して見える

しかし、パレットがないといっても、SCREEN8のカラーコードは、光の3原色*4の輝度を調整するパレットとおなじような構造になっている。どういうわけか、緑(G)、赤(R)、青(B)の順で、そのうえ、青は2ビット(4段階)しかないが、それぞれの輝度を指定して色を決めるという点では、まったくおなじだ。

§

図1は、そのカラーコード(1バイト)を2進数8桁に分解して、SCREEN8におけるカラーコードの仕組みを目に見えるようにしたものだ。

上位3ビットが緑(G)の輝度、次の3ビットが赤(R)の輝度、残りの2ビットが青(B)の輝度を指定する。

つまり、たとえば、緑の色を強くしたいときは、32(&B10 0000)の倍数を強くしたい段階(8段階)だけ加えればいいし、赤の色なら4(&B100)の倍数を強くしたい段階だけ加えればいいのだ。

これを利用してSCREEN8のカラーチャート(一覧表)を表示するプログラムを作ってみた(リスト1)。

図2：カラーチャートの見方

画面は青の輝度によって大きく4つのブロックに分かれる。それぞれのブロックでは、左から右へ緑(G)の輝度が8段階で明るくなり、上から下へ赤(R)の輝度が8段階で明るくなる。カラーコードは次の式で計算できる。
緑の輝度(緑数字)×32＋赤の輝度(赤数字)×4＋ブロック番号(青数字)

＊1　ハンドデジタイズ　hand-digitize(？)　完全に手作業で点の座標データを取ること。もしかしたら、いま思いついた造語かもしれない。世間様では使わないように。
＊2　284×212　SCREEN 8 は256×212ドットなのに、なぜ、方眼紙は、このドット構成でなければならないか。方眼紙上の絵を画面に移す場合、これは重要なポイントだ。
以前もBASICピクニックで触れたことがあるが、MSXの画面上のドットは、完全な正方形ではなく、横が縦の1.11倍大きい(編集部のディスプレイ上での実測)。そのために、たとえば、LINE文などで縦横おなじドット数の四角をかいても正方形には見えないし、円をかいても真円には見えない。横のドット数を1.11分の1(約0.9倍)するか、逆に縦のドット数を1.11倍するかしてやればドット比と実際のグラフィックとが一致する。
そこで、絵をハンドデジタイズする場合も、あらかじめX座標を1.11倍にした方眼紙上で書いておき、そうやって取ったデータをX方向のみ1.11分の1して画面上に再現していけばよいのだがない。もし、256×212の方眼紙を使うと、①絵が平たく見える、②X方向の座標を調整するために右側にアキができる、のどちらかになる。
＊3　ロジカルオペレーション付きCOPY文と裏ページ　ロジカルオペレーションは、転送するドットのカラーコードと転送先にあるドットのカラーコードとのあいだで論理演算をして、その結果を転送後のドットのカラーコードとするものだ。ここでは説明しきれないので自学自習してほしい。また、SCREEN 8 はVRAMを大量に使うため、裏ページは1面しかない。色数が16色でもよければ、SCREEN 5 で、裏ページ3面を使って、いろいろと遊びたいものだ。
＊4　リスト2　プログラムそのものは単純なのでポイントだけ解説する。
座標データを、たとえば「85－42」という形の文字にしてDATA文に置いてあるので、それを数値にもどすためにFNX、FNY(ユーザー定義関数)を定義している。そのときの変数A$から、ハイフンを目印にX成分、Y成分を切り出している。
行40～80は、白線で顔をかくデモ。座標のデータは1ドットずつ読みこんで描画している。データがひと区切りつくたびに「¥」でいったん線を切る。「¥¥」は、描画全体の終わりと色塗りの終わりを示す。
行90は、いったんかいた白線をカラーコード1で上書きして消す。
行110～150。先に眼鏡だけを白で塗っておき(行110)、眼鏡の周囲、すなわち座標(29, 91)から(153,157)までの長方形の区画を切り出すための座標変数を用意し(行120)、ページ1のおなじ場所に前ページのカラーチャートの4分の1をかき(行130)、白い眼鏡をANDでその模様の上にコピーし(眼鏡の部分だけ模様が残る)、それをもう一度ページ0のおなじ場所にTPSET(転送するグラフィックのカラーコード0以外の部分を切り抜いて上書き)でもどす(行140)。
あとは、てきとうなポイントを探してPAINTをくりかえし、できあがり。

「根気」でハンドデジタイズ

おじいさんやおばあさんにきくと教えてくれるかもしれないが、むかしは、パソコンのCGというと、下絵をかき、その絵をハンドデジタイズ＊1して、座標データを取り出し、ＬＩＮＥ文やＰＡＩＮＴ文で絵をかくものと相場が決まっていた。

なんの因果か、わたしはそれを思い出し、いにしえの伝統工芸の技術の一端を誌面で再現してみたくなったというわけだ。

ほかのパソコンなみのグラフィック機能を持ったMSX2が、3大MSXメーカーのおかげで安価になり、一般に普及するようになったころには、すでに、ハンドデジタイズによるCGはすたれてしまっていたので、ＭＳＸでこの手のCGをやっていた人は少ないかもしれない。わたしだって、ハンドデジタイズCGを実際にやるのははじめてなので、あまり伝えられることは多くはないが、その伝統技法の輪郭くらいは伝わるだろう。

§

絵の題材はなんでもよかったので、そばでギョピギョピ騒いでいた学生アルバイトのOクンの似顔絵にした。Oクンは『きんぎょ注意報／』のギョピが好きなせいか、顔全体がギョピそっくりだ。そこで、一部、ギョピを参考にしながらかいた。

ハンドデジタイズCGのやり方は、箇条書きにすると、
①最低284×212＊2マスある方眼紙に下絵をかく
②「あらゆる曲線は無数の線分によって構成されている」という信念に基づいて、てきとうな点の座標をはかっていく
③その座標データをDATA文として入力する

②と③に根気が必要だ。

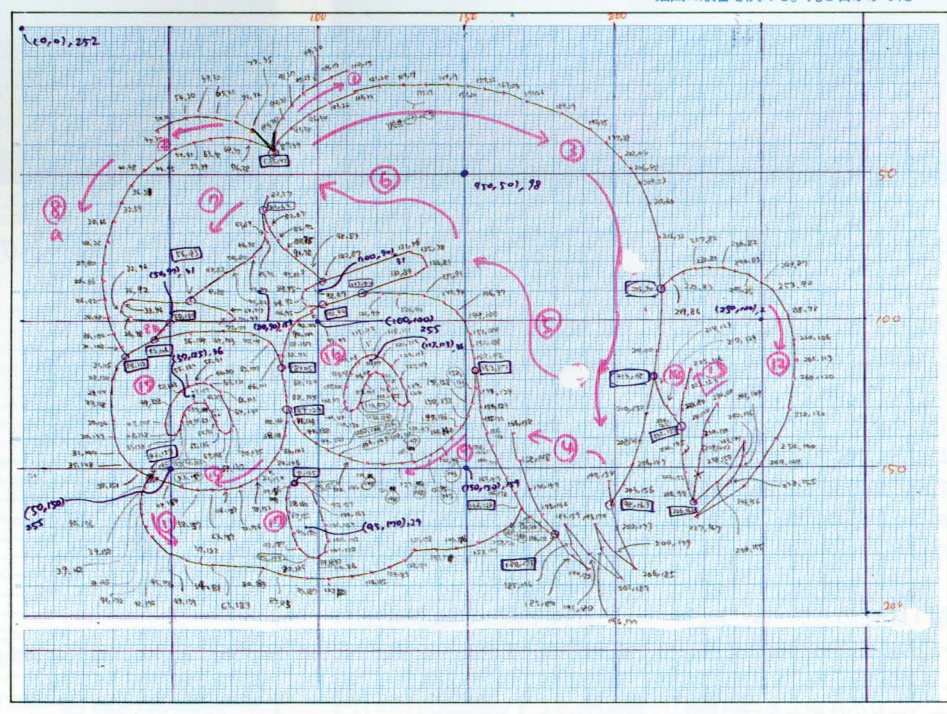
座標データはX、Yの2元あるので、それをどう扱うかがちょっと問題だが、リスト2ではハイフンでむりやりつないで、1点の座標は1つの文字データという形にした。そして、この点の座標データを読みこみ、点と点をＬＩＮＥ文で結び、てきとうな囲われた場所にＰＡＩＮＴ文で色をぬるプログラムをかけばいい。あとは、プログラム上のくふうで、いろんなバリエーションが考えられる。

リスト2で、技法らしい部分は、眼鏡の模様に使った抜きあわせの手法だろう。

裏ページに模様(カラーチャート)をかいておき、白く塗った眼鏡をそのうえにANDでCOPYして、こんどはTPSETでもとの場所にもどす、という手順でやった。

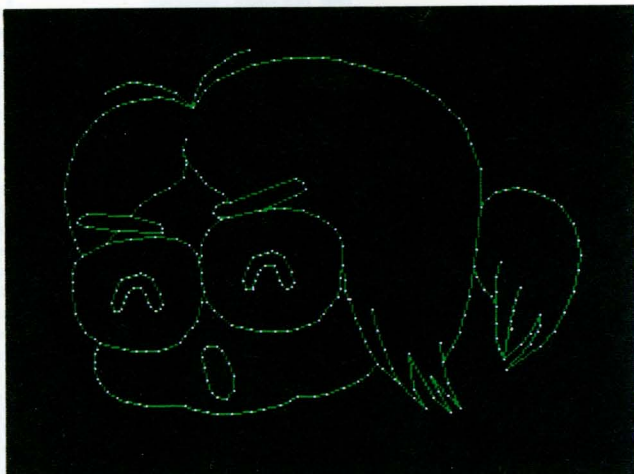
このロジカルオペレーション付きCOPY文と裏ページ＊3を活用すれば、自由な形の枠でできたアニメーションも可能だ。いろいろ試していいのができたら、CGコンテストに応募してみよう。そのときは、「CGコンテスト・伝統工芸係」と書きそえておけば、優遇してもらえます(たぶん)。

図3　伝統工芸CG『なぞのOクン』のための下絵

ドット1つ1つの座標をはかり、メモし、描画の順番を決める。丸2日かかった

リスト2:『なぞのロクン』描画プログラムリスト

```
10 SCREEN 8:COLOR 255,0,0:CLS
20 KEY6,"COLOR 15,4,7"+CHR$(13)
30 DEFINT A-Z:DEFFNX=VAL(MID$(A$,1,INSTR
(A$,"-")-1))/1.11:DEFFNY=VAL(MID$(A$,INS
TR(A$,"-")+1))
40 '●●● DRAWING
50 RESTORE 190
60 READ A$:PSET (FNX,FNY)
70 READ A$:IF A$=>"¥" THEN IF A$="¥¥" TH
EN 90 ELSE 60
80 LINE -(FNX,FNY):GOTO 70
90 IF P=0 THEN COLOR 1:P=1:GOTO 40
100 '●●● PAINTING
110 A$="50-150":PAINT (FNX,FNY),255,1:A$
="100-100":PAINT (FNX,FNY),255,1
120 A$="29-91":X=FNX:Y=FNY:A$="153-157":
DX=FNX-X:DY=FNY-Y
130 SETPAGE ,1:FOR G=0 TO 7:FOR R=2 TO 7
:LINE (X+16*G,Y+13*(R-2))-STEP(15,12),32
*G+4*R+2,BF:NEXT:NEXT:SETPAGE ,0
140 COPY (X,Y)-STEP(DX,DY),0 TO (X,Y),1,
AND:COPY (X,Y)-STEP(DX,DY),1 TO (X,Y),0,
TPSET
150 RESTORE 370
160 READ A$:IF A$="¥¥" THEN 180
170 READ C:PAINT (FNX,FNY),C,1:GOTO 160
180 GOTO 180
190 '●●● DRAWING DATA
200 DATA 85-42,86-36,88-31,91-27,95-23,9
9-20,104-17,110-15,¥:'● 1 ● HAIR
210 DATA 85-42,77-35,71-32,65-31,59-30,5
6-30,50-32,45-35,¥:'● 2
220 DATA 85-42,87-39,91-34,96-29,103-26,
113-22,121-20,129-19,137-19,144-19,151-2
0,157-22,163-23,171-26,182-29,192-35,197
-39,202-44,202-44,206-48,209-53,212-60,2
16-72,216-90,214-110,213-118,210-132,208
-141,206-149,203-156,198-163,¥:'● 3
230 DATA 197-154,198-163,200-173,206-185
,200-179,193-170,196-177,202-187,194-180
,183-159,185-176,190-185,185-180,178-173
,175-166,171-157,168-148,166-138,¥:'● 4
240 DATA 178-173,176-171,170-166,168-164
,165-158,163-153,160-147,158-142,156-133
,155-133,154-129,152-123,153-117,153-108
,151-104,149-100,146-97,142-94,135-91,12
6-90,121-90,115-91,¥:'● 5
250 DATA 102-87,98-87,95-89,94-92,96-94,
101-94,115-91,132-84,136-81,135-78,131-7
6,102-87,98-83,95-81,91-78,88-75,86-72,8
2-67,81-62,82-57,¥:'● 6
260 DATA 81-62,82-69,80-75,74-80,67-83,6
1-88,56-93,69-97,71-99,70-101,50-100,36-
98,32-96,33-94,36-92,56-93,¥:'● 7
270 DATA 85-42,76-38,69-37,63-38,57-39,5
1-41,44-45,40-48,36-53,32-59,29-66,27-73
,26-80,26-86,27-92,28-98,30-104,32-108,3
4-112,¥,45-106,50-100,¥:'● 8
280 DATA 153-117,152-123,151-128,150-132
,147-136,144-140,141-143,137-145,131-147
,127-148,121-148,115-148,110-147,106-146
,102-145,97-141,94-138,91-134,89-129,88-
125,88-120,87-115,88-112,88-107,90-102,9
2-100,97-95,101-94,¥:'● 9 ● EYEGLASSES
290 DATA 89-129,88-134,86-143,84-146,81-
150,78-153,72-156,68-157,63-157,58-157,5
3-156,42-153,39-151,35-148,33-144,30-139
,29-128,29-124,29-120,31-115,34-112,45-1
06,56-104,67-103,77-104,83-107,86-111,87
-115,¥:'● 10
300 DATA 42-153,40-156,39-158,39-162,39-
165,41-170,42-172,45-176,49-179,54-181,5
9-182,63-183,80-183,85-185,90-186,95-187
,102-187,110-186,116-185,124-183,128-181
,131-179,139-179,145-178,153-175,159-172
,164-169,168-164,¥:'● 11 ● CHIN
310 DATA 216-90,219-86,222-83,227-82,232
-81,236-82,240-83,245-85,249-87,253-90,2
58-98,260-106,261-113,260-120,258-130,25
4-140,249-149,243-156,227-167,238-155,24
1-149,242-146,243-141,238-150,234-155,22
6-162,¥:'● 12 ● GYOPI'S TAIL
320 DATA 234-128,231-134,230-139,229-144
,226-162,224-157,223-152,222-145,222-137
,222-130,223-123,225-116,¥:'● 13
330 DATA 222-137,220-132,217-129,214-123
,213-118,¥:'● 14
340 DATA 55-122,58-121,63-121,66-123,69-
130,70-135,69-137,67-138,65-136,64-134,6
3-130,61-127,57-127,55-129,54-131,53-134
,52-137,51-138,48-138,47-134,49-128,52-1
24,55-122,¥:'● 15 ● EYES AND MOUTH
350 DATA 115-112,118-111,123-111,126-113
,129-120,130-125,129-127,127-128,125-126
,124-124,123-120,121-117,117-117,115-119
,114-121,113-124,112-127,111-128,108-128
,107-124,109-118,112-114,115-112,¥:'● 16
360 DATA 91-155,95-155,97-157,100-163,10
3-169,103-176,99-180,95-179,93-177,90-17
1,89-165,88-160,89-156,91-155,¥¥:'● 17
370 '●●● PAINTING DATA
380 DATA 57-125,36,117-113,36,95-170,29,
150-150,159,80-90,159,150-50,98,100-90,3
1,50-97,31,250-100,2,0-0,252,¥¥
```

確認用データ(使い方は67ページ)

10>iE20	20>cJ60	30>K7t0	40>QU20
50>kG00	60>Xp20	70>lAF0	80>gk20
90>SP40	100>en20	110>2RX0	120>fSc0
130>JMU1	140>Gwf0	150>lB00	160>EY40
170>gU50	180>3G00	190>k040	200>Q1e0
210>SRT0	220>mTT6	230>rv23	240>vc34
250>K2T2	260>WWX1	270>mHc2	280>UG07
290>oUI5	300>TxS6	310>ajO6	320>JHU1
330>4IN0	340>64h4	350>jMf4	360>aEh1
370>EP40	380>faG1		

⬆リスト2のまえに作ったチェック用プログラムの画面。座標の微調整をする

⬆リスト2の最終画面。実行すると最初白い線で輪郭をかき、いったん消してから色を塗る

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX/2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286もふくむ)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①CLICK IT ②ANALYSTIC COLOR ③風船を飛ばそう ④THE BADMINTON ⑤THE SUPER犬 ⑥CRAZY ROOM ⑦SKY DRIVE ⑧目がまわるよ～// ⑨RCホバー ⑩YOPPARAI-SPECIAL ⑪SORE FINGERS ⑫REMOTE TOWN ⑬どれも興味がない

14 今月号のFM音楽館の記事で気にいった順に3つ番号を書いてください。
①コンビニS ②ロックマン「BOSS」 ③大航海時代「洋上南武」 ④正露丸 ⑤ドルアーガの塔「BGM」 ⑥新コーナー・音楽の知識 ⑦ノーツ・ノーツ ⑧どれも気に入らない

15 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

16 MSXに関して、いま関心のあるものについて○をしてください(いくつでも可)。
①MSXView ②PCM ③高速モード ④MIDI ⑤増設RAMカートリッジ(MEM-768) ⑥自然画 ⑦MSX-DOS2

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	
1	サーク・ガゼルの塔	5
2	ソーサリアン	7
3	カクテル・ソフト増刊号	114
4	ディスクステーション28号	110
5	信長の野望・武将風雲録	102
6	スーパープロコレ(6本プレゼント)	92

表2 今月の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCOOP>サーク・ガゼルの塔
3	<FAN ATTACK>ソーサリアン
4	FFB
5	GM&V
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	パソ通天国
12	ゲーム制作講座
13	FM音楽館
14	十字軍
15	FAN STRATEGY
16	ほほ梅麿のCGコンテスト
17	AVフォーラム
18	DMfan
19	いーしょーくーはまだかいな!?
20	<FAN NEWS>カクテル・ソフト増刊号
21	ON SALE
22	COMING SOON
23	FAN CLIP
24	<特別付録>I♡ソーサリアン・ブック

表3 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ3
9	エアホッケー
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	カクテル・ソフト増刊号
19	ガリウスの迷宮
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説II
22	銀河英雄伝説II DX kit
23	クォース
24	グラディウス2
25	グラフサウルス
26	クリムゾンII
27	クリムゾンIII
28	激突ペナントレース2
29	コラムス
30	サーク
31	サークII
32	サーク・ガゼルの塔
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THEプロ野球激突ペナントレース
38	シャロム
39	シュヴァルツシルトII
40	シューティングコレクション
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	ソーサリアン
47	増設RAMカートリッジ(MEM-768)
48	ソリッドスネーク
49	大航海時代
50	ディスクステーション各号
51	DPS SG
52	提督の決断
53	ティル・ナ・ノーグ
54	デ・ジャ
55	闘神都市
56	ドラゴンクエストII
57	ドラゴン・ナイト
58	ドラゴン・ナイトII
59	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ViewCALC
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
71	フェアリーテール海賊版
72	フォクシー2
73	ブライ上巻
74	フリートコマンダーII
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

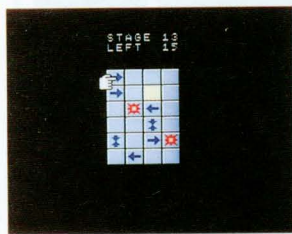
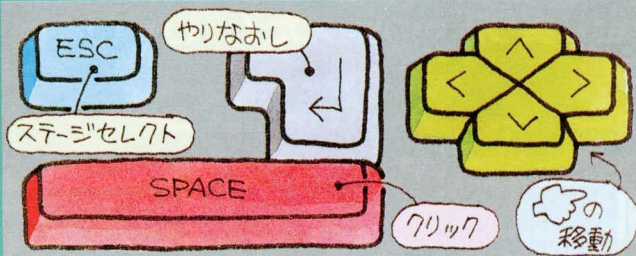
●7月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

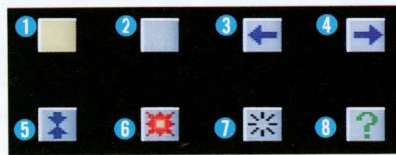
夏休みもいつかは終わる。この貴重な時間をファンダムなんかに費やしてもいいのだろうか。いや、世界はゲーム、人類はみなプレイヤー。今月号のファンダムはいま楽しまないと、来月はまたもっと新しいファンダムが出てしまうのだぞ。

※Pはプログラム、❶〜❾は画面数を表します。

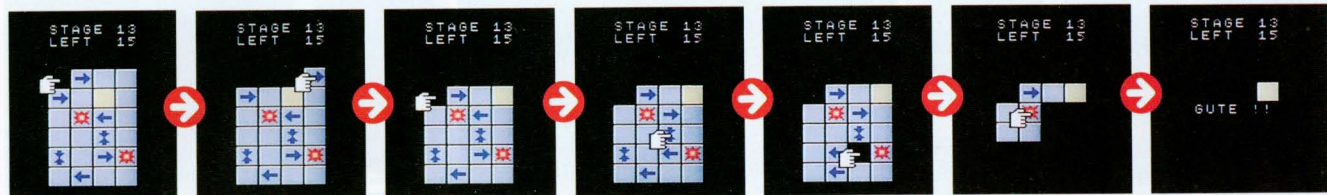
【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOSフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

4×6のアイコン群による先端パズル
CLICK IT クリキット

画5面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by 塚原修 ▶リストは57ページ

↑指のカーソルを右向き矢印のアイコンにあわせてクリックすると

4×6にならんだアイコンパネルがある。それぞれ右のような働きを持ち、カーソルをあわせてクリック(スペースキーを押す)するとその機能を発揮する。目的は、パネルを消していって最後に黄色いパネル1つだけを残すこと。シンプルなデザイン、新しい感覚のパズルだ。

❶最後にこれだけを残す ❷なにも起きない ❸左へ押していく ❹右へ押していく ❺すぐ上とすぐ下のパネルを入れ換える ❻周囲3×3のパネルを消す ❼自分だけ消える ❽べつのパネルに変わる(ランダム)

パネルを4×6の範囲外に移動させて消すことが多いが、直接パネルを消すアイコンもある。

確認ずみのステージが全15面付いていて、解いていない面のなかからランダムに出題される。気が向かないときは一時的にその面をパスすることもできる。

↑この行が全体に右へずれて右端のパネルが消滅 ↑ここまでクリックして消しておいて ↑2段目も1つだけ消しておく ↑上下入れ換えのアイコンをクリックしたところ ↑で、ふたたび消す作業を続けていく ↑こいつをクリックすると「ドーン」と消える

↑クリア。GUTE(グーテ)はドイツ語のグッド

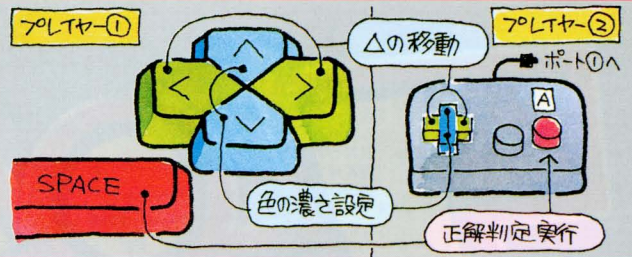
画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

色彩感覚養成教育対戦型プログラム

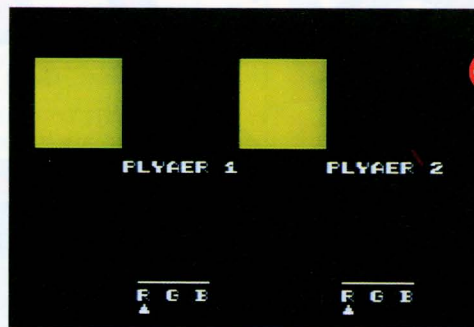
ANALYTIC COLOR

アナリティック・カラー

MSX 2/2+ VRAM64K

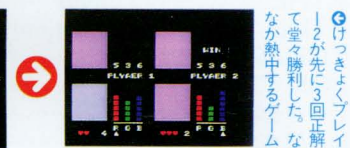
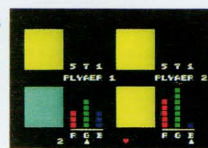
by HASEMAKO ▶リストは56ページ

RUNするとコンピュータからある色が出題される。この色と同じ色をどちらが先に作れるか勝負する対戦ゲームだ。

各プレイヤーはR(赤)、G(緑)、B(青)のパラメータをそれぞれ0～7の8段階で調整し、各プレイヤーの持つ四角いパレットに調整した色を表示させる。この色であっているかな？ と思ったらコンピュータに判定してもらう。出題された色とおなじ色なら正解となりハートマークが表示される。違う色だと判定されたらミスとなりミスした回数が表示される。相手が8回ミスするか、自分が先に3回正解するかしたら勝ちだ。正解すると新しい問題が出題される。

作者の手紙はこれで色彩感覚が養われると書いてあるが、あ、PLAYERのつづりがちがう。

↑さまざまな色をコンピュータが点滅させ出題する色がレモンぽい色に決まる。各プレイヤーのパレットはパラメータ値が0なので真っ黒だ

↑どうすれば、レモン色がつくれるのかな？ と、各プレイヤーは頭を悩まし、それぞれまったくちがう色ができた

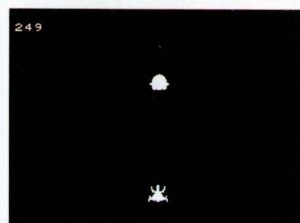
↑おっ、プレイヤー2の色が出題された色にちかくなってきたぞ。プレイヤー1はまだまだだ

→プレイヤー2は1回目のチャレンジで出題された色と同じ色を作った

←けっきょくプレイヤー2が先に3回正解して堂々勝利した。なかなか熱中するゲームだ

空に舞う風船が消えた！ UFOを倒せ

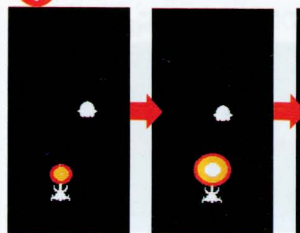
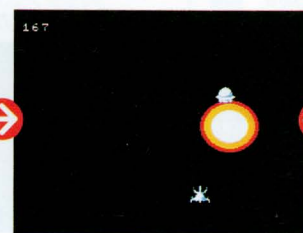
風船を飛ばそう

MSX 2/2+ VRAM64K

by special☆acchan ▶リストは55ページ

↑250からカウントダウンを開始

「1991年、UFOが極地的に集団発生し、いろんな大会の開会式で飛ばす風船がUFOにぶつかった。そのため大会では風船が飛ばなくなり派手さがなくなってしまった。事態を重く見た町役場はUFOを撃墜することにした」(作者の手紙より)

右上の制限時間が0になるまでに砲台から発射する弾でUFOを撃ち落とすゲームだ。スペースキーを押していると弾はふくらんでいき、キーをはなすと発射される。

弾は、砲台のX座標に自分のX座標をあわせるように動くので、砲台を左右に動かすことによって弾を誘導することができる。飛んでいった弾は画面の上までいくとはねかえってくる。UFOに命中させ、弾をよければステージクリアだ。次のステージにいくほど制限時間は短く、厳しくなっていく。

↑うぃぃぃぃ～ん、と弾が大きくふくらんでいく。弾は制限時間中に何発でも発射することが可能だ

↑発射！ 弾を小さくするとUFOになかなか命中しない。おっ、これは命中するぞ

↑UFOに命中し弾がはねかえってきた。弾を大きくするとよけるのが大変

↑こうしてステージクリア。スコアは残りの制限時間が影響してくる

さあ、こい！　これで勝負しようぜ

THE BADMINTON

ザ・バドミントン

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 阿部俊一郎　▶リストは66ページ

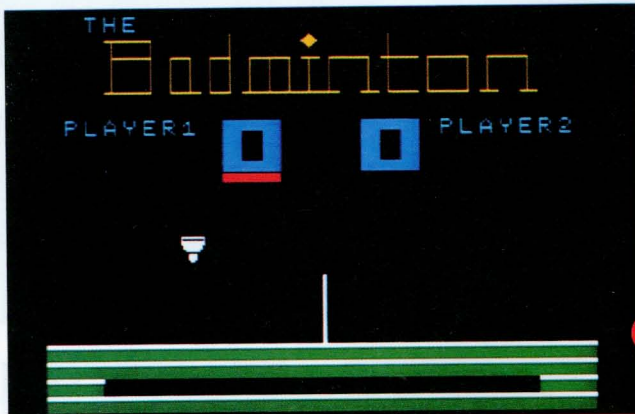
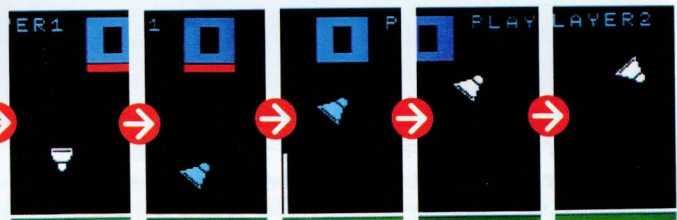
スポーツゲームの名作『コナミのピンポン』はプレイヤーを省略し、ラケットだけでスピーディでリアルなピンポンを再現したが、この『THE BADMINTON』は、ラケットまで省略した、飛びかうシャトルだけのバドミントンだ。

ルールは単純かつスタンダード。サービス権を持っているときに相手のコートにシャトルを落とすか、相手のシャトルがアウトになれば得点。サービス権が相手にある場合はサービス権のみ移動し、得点にはならない。9点先取したほうの勝ち。

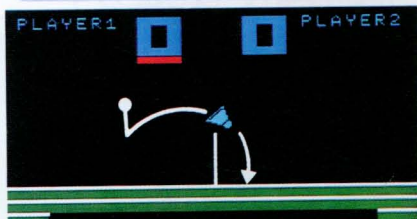
シャトルは、白い状態のときにしか打てない。水色のときに打つと空振りしたことになるが、白くなるのを待てば打てるし、強くも弱くも打つことができる。

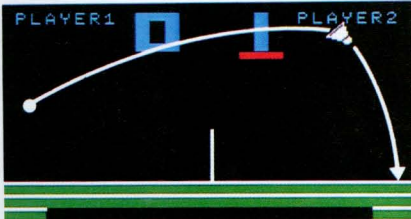
シャトルが水色になるのは、

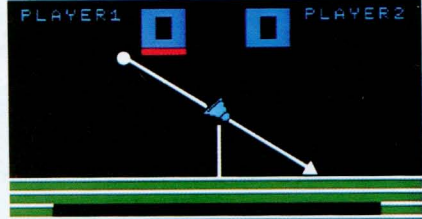
①ある高さより上にあるとき
②相手の打ったシャトルがまだ相手のコート上にあるとき
③相手が打ったあとの数秒間

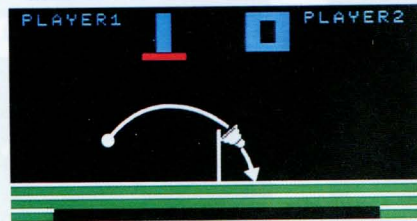
複雑そうだが、ようするにどれもリアリティのための法則なのだ。たとえば、①は「ラケットの届かないような高さでは打てない」などの現実に対応しているというわけ。リアルでエキサイティングでメチャ楽しい対戦型バドミントンゲームだ。

⇧プレイヤー1のサーブからゲームがはじまる。サーブのやり方は、スペースキーを押すと静止していたシャトルが落下し、コートに着くまえに打つ。コートに着くとミスとなる

⇧コートに着くちょっとまえに、カーソルキーの上を押せばこんなロングサービスになる

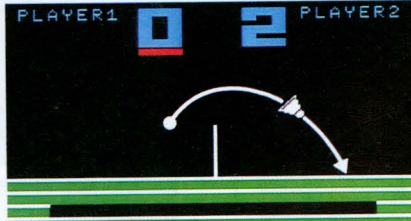
華麗な技を見せてやる

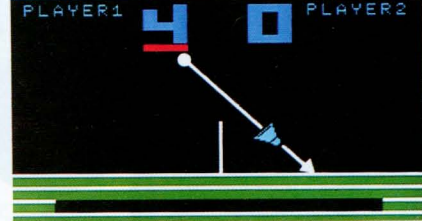
ショートサービス

⇧サーブのときにスペースキーを押してすぐに左カーソルキー(2Pは右)を押すと、ネットぎわに落ちるサーブになる

ハイクリアー

⇧カーソルキー上を使う最も基本的な技がこれ。高い位置やネットぎわで打つとアウトになるので注意

スマッシュ

⇧右カーソルキー(2Pは左)を押すとスマッシュだ。打つ位置が高いとアウトになり、低いとネットにかかってしまう

ドロップ

⇧左カーソルキー(2Pは右)を使うとドロップが打てる。相手のネットぎりぎりに落とすと効果のある技だ

ヘアピン

⇧相手のスマッシュやドロップをリターンするときには、左カーソルキー(2Pは右)を押してこの技を使う

プッシュ

⇧あまいリターンは下カーソルキーを押して打つこの技で、ほとんど決めてしまえ。相手にはこれを打たれないように！

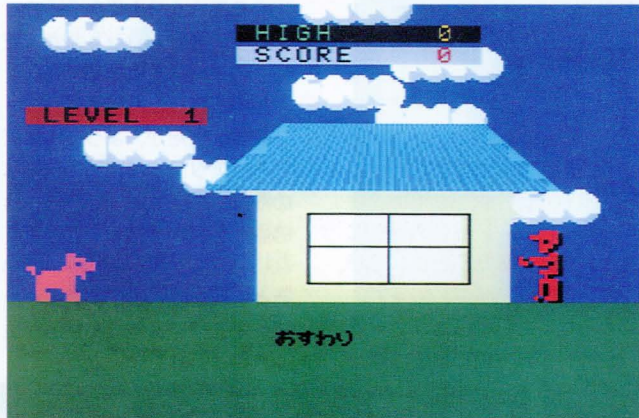
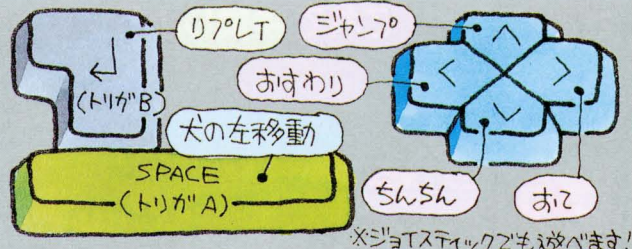
あなたはスーパー犬になるか犬失格か

THE SUPER犬 ザ・スーパーけん

画5面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

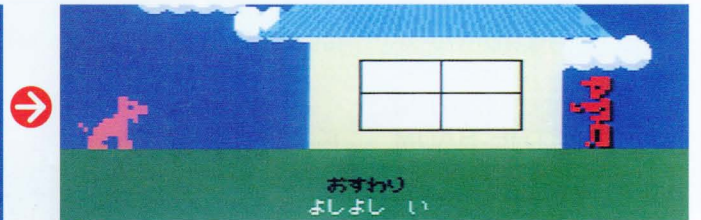
by 木内靖

▶リストは60ページ

↑なんだよ、たりぃなあ〜。こんないい天気はのんびり昼寝がして〜ぜ。まったくペット思いのない飼い主だぜ。そら、えらそうに「おすわり」と、命令してきやがった。バウ？

キミは犬となり、恩師である飼い主さまがおっしゃる命令に忠実に従わなくてはならない。それではがんばってくれ。

ゲームスタートすると画面の左に犬(プレイヤー)、右に飼い主が登場。すると飼い主から
「おて」
「おすわり」
「ジャンプ」
「ちんちん」
「おあずけ」
の5つの命令がとんでくるので、そのつど命令にあった行動をしなくてはならない。命令通りの動作をするとご主人さまにほめられ、ちょっとずつ前進して行く。飼い主のもとまでたどりつけばレベルクリアだ。また、命令が出されてから一定時間動かなかったり、違う動作をしてしまうと「いぬ　しっかく//」のメッセージが表示されゲームオーバーになる。

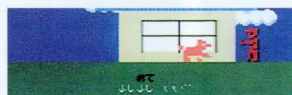
飼い主からときどきお肉が飛んでくる。これを取るとクリアしたときにボーナス点として20点もらえるが、「おあずけ」の命令が出ているときに取ってしまうとミスとなるので、ジャンプしたり後ろにさがったり(お肉が投げ出されたときだけ、左に移動するのが可能)してお肉をよけること。

レベルクリアごとに、命令が出されたあとの反応を受け付ける時間が短くなり、すばやく反応しなくてはならないよ。

↑みごと、おすわりのポーズを決めた。どうだ、ワン

↑すると飼い主がほめてくれたので、犬は飼い主に近づくために走っていく

↑お肉が飛んできたがあいにくおあずけ

↑「ジャンプ」といわれジャンプする

↑お肉が飛んできたが遠くて食べられない

↑ちんちんはちょっとはずかしい

↑「おすわり」といわれたのですわる

↑「おて」は飼い主の手の上にしたいよ

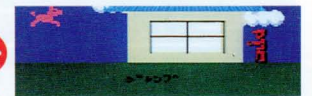
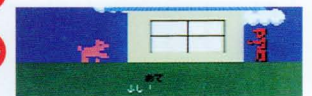
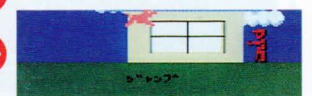
↑窓より高くジャンプ

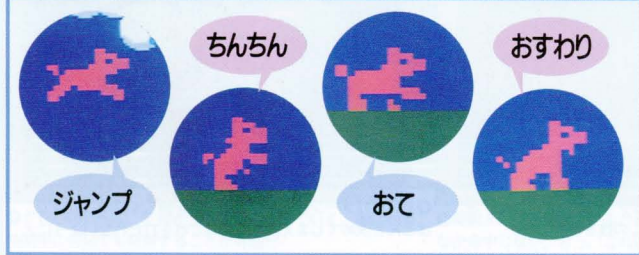
↑もういっちょ、ジャーンプ

↑やっと半分まできた。それ、ちんちん

↑疲れたのですわってるわけじゃないよ

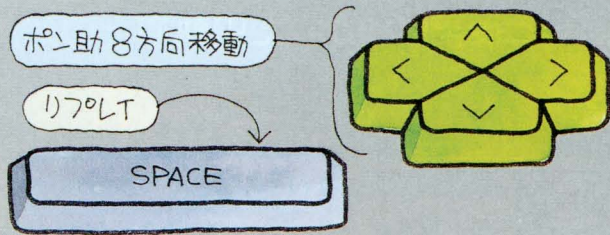
↑おてをしたら手が届きそうだ

↑もう飼い主は目の前。これが最後の芸だ

↑さまざまな芸を披露したから疲労しちゃった(ジョーク)。レベル1クリア、ワン

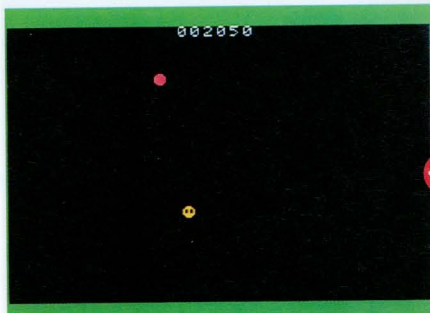
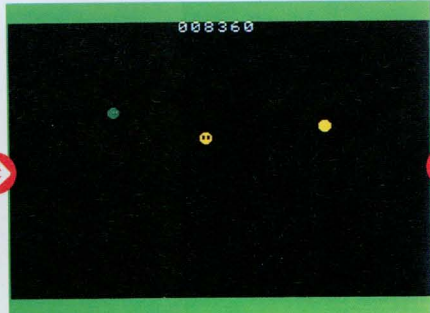
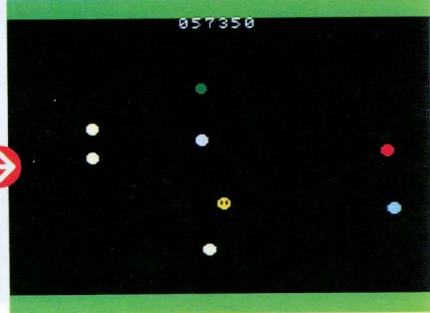
わたしの芸を見せてあげよう

よけるだけのゲームがわたしは好きだ
CRAZY ROOM クレイジー・ルーム

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 浅井将史 ▶リストは54ページ

ポン助8方向移動
リプレイ
SPACE

「主人公のポン助は盗賊たちが集めた宝を盗み出そうとして、盗賊たちのアジトへ忍びこんだ。しかし運の悪いことに盗賊に見つかってしまった。盗賊につかまってしまったポン助は『CRAZY ROOM』に入れられてしまった(以下省略)」(作者の手紙より)

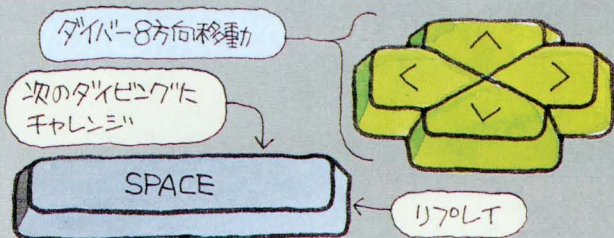
というのがゲームのストーリーである。CRAZY ROOMにはボール型爆弾が壁に跳ね返りながら飛び回っていて、時間がたつごとにボール型爆弾が分裂し、1つ2つ3つ……、と増えていく。この爆弾がポン助にあたると死んでしまう。

ポン助がどこまで生きのびることができるかは、キミの腕しだいだ。

↑ゲームスタートすると、いきおいよくスコアが増えていく。ボール型爆弾が1つだけのときは、かんたんかんたん

↑パッと、ボール型爆弾が分裂し2つになった。それでも、まだまだ、こんなところで死にはしないぞ

↑時間が流れ、熱中してよけまくっているとボール型爆弾はいつのまにか7つに増えていた。やっとおもしろくなってきた

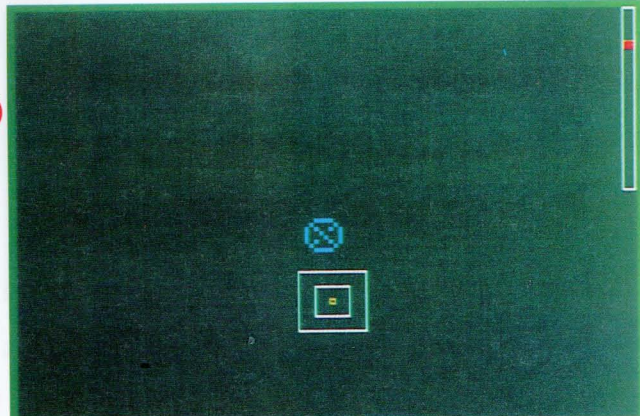
パラシュートをつけて空中遊泳を楽しむ
SKY DRIVE スカイ・ドライブ

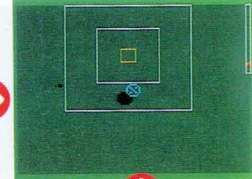
画1面

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by きみき れいや ▶リストは50ページ

↑小さく見える着地地点。高度が高いうちに着地地点を自分の下にもってこよう

ギュウウウ〜ンという効果音とともに画面中央に表示されるのは降下をはじめたスカイダイバーのパラシュート。画面右上に高度計、そしてせまりくる着地地点——これはスカイダイビングゲームだ。

キミはパラシュートの真下に着地地点がくるように操作する。が、慣性がついているので思うようにいかない。着地すると着地地点からの距離を表示。10回飛び降りて、その10回の距離の合計がスコアとなる。スコアは少なければ少ないほどえらい。

↑高度計で見るより自分の影を見たほうが、地面との距離がわかりやすい

←グググッと迫ってきた地面、もうちょい上だ

←着地地点の外枠のところに着地した。いまいち

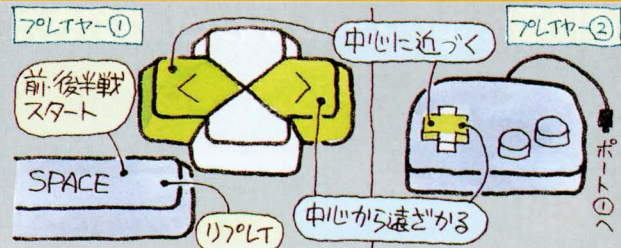
↑10回飛び降りた結果がこのスコア。あまりいい成績じゃなかったよ

前半と後半にわかれた円軌道上の対決

目がまわるよ〜!!

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by YIS

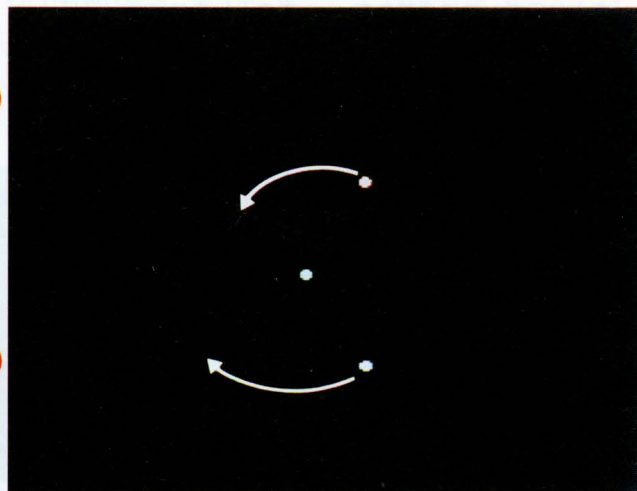
▶リストは51ページ

2人対戦専用の異常感覚ゲーム。RUNして緑色のマルが現れたら、スペースキーを押すとカウントダウンをはじめる。0になったらスタート。

1プレイヤーが青いマル、2プレイヤーが赤いマル。それぞれ反対の方向にぐるぐる回る。ゲームは前半後半にわかれ、前半は1プレイヤーがかわし役、2プレイヤーがつかまえ役。つかまると後半戦になり、こんどは攻守逆になって戦う。

前半後半とやって、長いあいだかわしていられたほうの勝ち。ゲームになじむと、けっこう奥の深い戦いになる。

↑スペースキーを押すとカウントダウンがはじまる。カウントが0になったら、スタート。たがいに逆方向に回りはじめる

勝敗は?

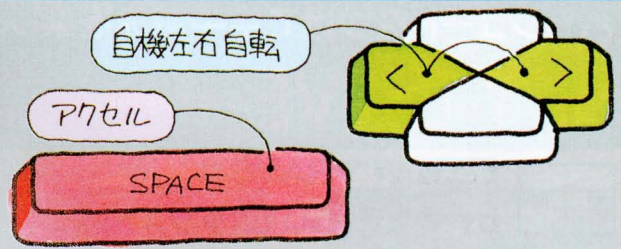
↑前半戦、後半戦とやってかわしている時間の長いほうの勝ち。引き分けのときは、だれだか知らないが3 PLAYERが勝つ

↑プレイヤー1は右回り、プレイヤー2は左回り。いわゆる角速度が一定なので、外側の軌道ほどスピードが速くなる。外側をぐるぐる回っているとほんとうに目がまわりそう

電池もいらない安あがりのRCホバー

RCホバー

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

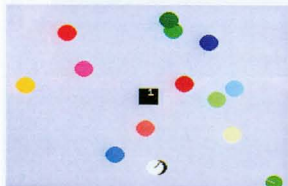
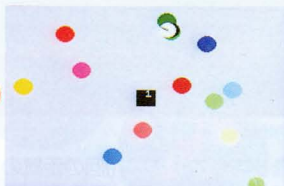
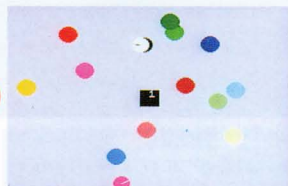
by Nu〜

▶リストは52ページ

小学1年生になったばかりの息子さんにラジコンホバークラフトを買ってあげたNu〜さん。息子さんがちっともそれを貸してくれないので、MSXで作った……という、いかにもたこにもなエピソード付きの作品。

で、画面のなかをすいすいとすべる白い円グラフみたいなキャラクタがラジコンのホバークラフト。中央に表示される数字がレベル、そのまわりの黒い部分が沼地で、ここに入るとホバークラフトの動きが鈍くなり、画面枠にぶつかるとスピードに応じてはねかえされる。

もう1つ、画面下を右から左へころころと転がる円グラフキャラがいるが、これは時間メーター。こいつが左端にたどりつくまえに、Nu〜製のRCホバーをあやつってカラーコード2からカラーコード13までの円を順に通過していく(中心で通過)のがゲームの目的なのだ。

カラーコード順っていわれたってわからないっ、と思ったら、時間メーターがちゃんと次に通過すべき色になってくれている。ああよかった。

クリアすると沼地が広がって次のレベルへ進み、最高レベル9で永遠にくりかえし。でも「レベル9まで行ける人がいるでしょうか?」と作者は挑戦状をたたきつけている。

↑Nu〜製RCホバーはとてもなめらかな動きで操縦感覚がここちよい

↑自分の中心点が相手の円のなかに入れば通過したことになる

↑時間メーターの色とおなじ色の円を次々に通過していくのだ

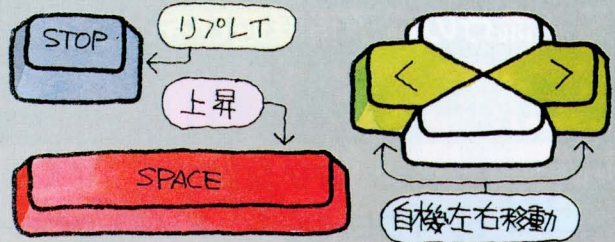
↑レベルがあがると沼地が広がる。写真はレベル6だがこんなに広がっている

スリル満点のヨッパライ飛行を味わう

YOPPARAI SPECIAL
ヨッパライ・スペシャル

MSX 2/2+ VRAM128K

by SSR

▶リストは62ページ

「ハイスピードでぐいんぐいん飛び回るとけっこー気持ちいいけどすぐ死にます」と作者の手紙にあるとおり、ヨッパライゲームとはそんなものであり、またそこが楽しい。

RUNするとしばらくしてゲームスタート。緑の軌跡を残しながら飛行する自機(白いドット)を操作し、壁に囲まれた画面のなかをヨッパライ方式で動きまわる。ゲーム画面には自機のまわりしか表示されないので、けっこうスリルがあるぞ。

自機は緑の軌跡をすり抜けられるが、一定間隔ごとに出現する赤い軌跡と球と壁に衝突するとゲームオーバー。出現した球の数(赤い軌跡の数)がスコアとなるぞ。

この障害物と壁をかわしながらキミはどこまで生きのびることができるだろうか。

画面中央から自機が下に落下するところからゲームスタート。そーれ、急上昇だ

ゲームオーバー

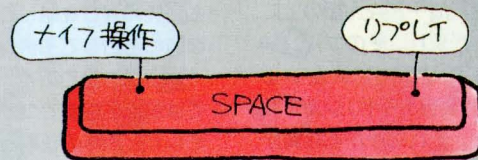
ドーカンと球に衝突しゲームオーバー。いままで飛びまわっていた全画面が現れる

けっしてまねをしないでください

SORE FINGERS-ナイフの達人
ソア・フィンガーズ

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by Professor-26

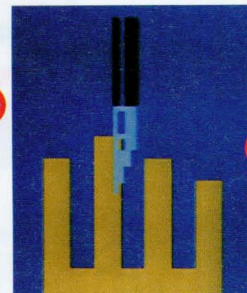
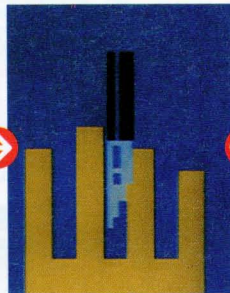
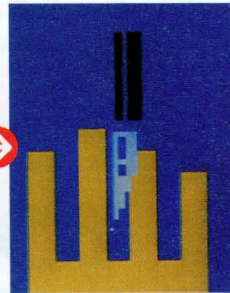
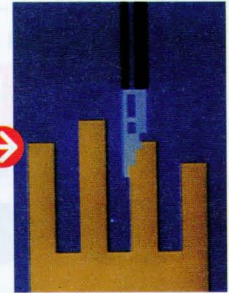
▶リストは53ページ

ゲームスタート。親指と人さし指との間からナイフが左に動き出す

ナイフを中指と薬指の間に

ここでスペースキーをはなすと　ポツンと白い傷跡が残り、

ナイフが上昇していく

AVフォーラムのノリの、このゲームは、むかし、机の上でシャーペンを使ってよくやった根性だめしのゲームだ。ゲーム中では本格的にナイフを使った真剣勝負となっている。

ナイフは自動的に往復運動し、スペースキーを押すと下に降りていく。はなした瞬間、ナイフの先のところに白い傷跡が残り、1点獲得して、もとの高さまで上昇する。傷跡は人さし指の第1関節のY座標より下の部分にしか残らず、そこまでナイフを降ろさなくては得点にならない。ただ、かならずしも指と指のあいだを順に刺していかなくてもいい。ナイフが折り返すたびに往復運動のスピードが上がり、指にナイフを突き刺したらゲームオーバーだ。

ちなみに、作者のハイスコアは72点だそうだ。

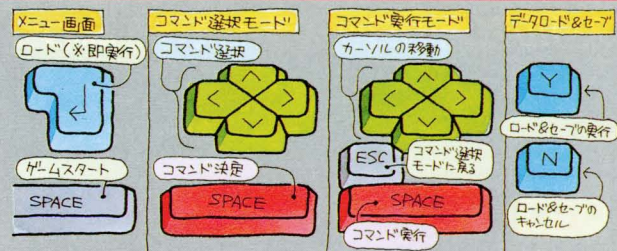
うぎゃー、手にナイフを刺しちゃった。血が飛び散ってゲームオーバーだ

最新流行の電子箱庭遊びをどうぞ

REMOTE TOWN リモート・タウン

MSX2/2+ VRAM128K

by YOSHIX

▶リストは63ページ

画面を見た人は、「おお、これはファンダム版A.Ⅲ.ではないか」と期待してしまうだろう。このゲームを見た人は口々にそういうし、このゲームを遊ぶ担当になった私、ファジー伸一もそうだった。

はっきりいって、ゲームの中身は1990年2月号に掲載された『MAKING CITY』となんら変わるところがない。でも、はるかにキレイになったグラフィックで雰囲気はぐっとアップしている。電子箱庭遊びにとって、グラフィックはそうとう重要な要素なのだ。

プレイヤーは市長になり、20年の任期の間にどれだけ街を発展させられるかに挑戦する。

コマンドは、いったん選ぶ(コマンド選択モード)と、街の上にカーソルが現れ、そのコマンドの実行場所を選んで決定する(コマンド実行モード)システム。このとき、それにかかる経費が「人口」の下に表示される。路線上に宅地を作るなど、できないコマンドの場合は「ーーーー」が表示される。1か月に1回、コマンドを選び(予算の許すかぎりいくつでも可)、おわったら「しゅうりょう」を選択してあとはひたすら見守るだけ。

この手の街作りシミュレーションは、自分の手掛けた街がだんだん発展していくのになんともいえぬ喜びを感じてしまう。まさに苦労して子供を育てていくようなものである。人によっては街に名前までつけてしまう。そして、20年の任期がすぎて結果が出たとき、男親なら味わったことがあるであろう、永年手塩にかけて育てた娘が嫁いでいくような感慨にむせぶのである。

ゲーム開始直後の状況。ところどころに家がポツンとあるだけで、まったくの田園風景。よし、この街を都会にかえてみせるぞ!

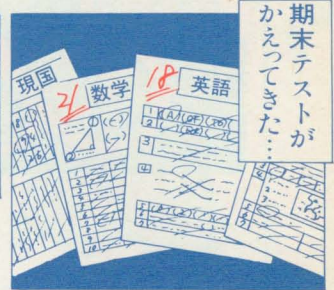
奮闘の結果、20年後にはビルの建ちならぶ人口約30万の都市に。まあまあの地方都市といったところだろうか。

コマンド一覧表

コマンド	説明
たくちぞうせい	その土地を宅地にかえる。費用は草地で200、森林で250、家だと900～1000、道路は100。
どうろせいび	その土地を道路にかえる。費用は宅地で200、草地で250、森林で300、家だと950～1550。
こうえんけんせつ	公園を建設する。土地の評価値がアップする。費用は350から。
がっこうけんせつ	学校を建設する。土地の評価値がアップし、発展のスピードが速くなる。費用は2900から。
だんちけんせつ	団地を建設する。人口が2000人増える。費用は1900から。
DATASAVE	ディスクに現在の状態を記録する。
DATALOAD	ディスクに記録されているデータを再現する。

REMOTE TOWN キャラクタ図鑑

キャラ	説明
森林	最初から存在。たまに工場が建つ
草地	最初はほとんど森林と平地ばっかり
宅地	草地と森林を開拓してつくる
道路	おなじく草地や森林を開拓してつくる
公園	公園をつくると土地の価値があがる
線路	最初から存在。他のキャラに変更不可
駅	土地の価値が最大。線路の上にできる
学校	作ると土地の価値と発展の速度上昇
家1	宅地にできる。人口300人増加
家2	宅地にできる。人口300人増加
家3	宅地にできる。人口300人増加
家4	宅地にできる。人口300人増加
団地	作ると人口が2000人増加
ビル1	家が発展するとできる。人口1200人
ビル2	ビル1の発展型。人口3200人増加
工場	草地や森林にできる。発展の速度上昇

もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

ガックリ…

それからというもの…
ブン

★秘められた潜在能力を一気に開発!

受験を勝ち抜く 話題の新・速読法

右脳開発でパワー全開!ライバルに差をつけろ!!

●**ダラダラ学習から集中学習へ!** 教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります。●**集中力や記憶力も大きくアップ!** 学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇。●速く読める分、勉強時間が短かくてすみます!余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●**入学試験や資格試験をめざしている人にも**新・速読法は強力な武器に!●人が1回しか読めないところを**3回、5回、10回……と繰り返し読める**から、それだけ**合格の確率が高くなります。**

完全にマスターすると
成績急上昇

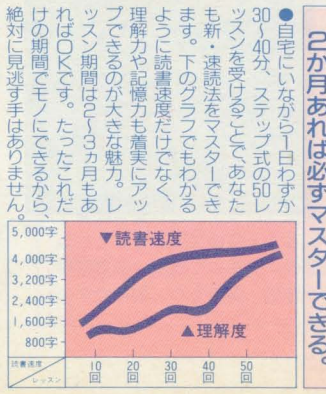
集中力が身につく
理解力が深まる
記憶力が高まる

●2か月で3倍➡5倍➡10倍のスピードアップ!!

速習 速読講座

2か月あれば必ずマスターできる。

●自宅にいながら1日わずか30〜40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。下のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2〜3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるから、絶対に見逃す手はありません。

▼読書速度 ▲理解度
5,000字 / 4,000字 / 3,200字 / 2,400字 / 1,600字 / 800字
読書速度 ／ レッスン：10回 20回 30回 40回 50回

★成功者続出!効果実証の声、続々殺到!!

集中力がついて学校の勉強が楽しく!!

藤野広仁さん(中学生・14歳)
●もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと速読を始めました。最初は一分間で約五百字だった僕が、訓練二週間で二千〜三千字になり、(一)呼吸法のせいか体調が良くなり(二)集中力がつき、(三)勉強が楽しく思えるようになった。速読に出会えて感謝しております。

速読こそ知的現代人の必須アイテムだ!!

宮中 修さん(学生22歳)
●就職活動のため経済新聞を読み始めたのですが、時間がかかり内容はサッパリ。それが速読を始めて1〜2カ月、フッと気がつくと新聞を読むスピードが速くなり、わずか30分位で全部読め、おまけに内容も理解できて速読の効果に驚いた次第です。

★右のハガキでご請求ください!!
最新版の詳しい案内書を

無料送呈

●新・速読法の案内をご希望の方は、すぐ右のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。

日本カルチャースクール
〒169 東京都新宿区百人町2の1の11
☎東京 03(3232)8232(代)

ファンダムスクラム

来月から本誌にディスクの付録が付くことになり、ファンダム掲載プログラムも入るようになる。これからは大作でもすぐに遊べるぞ。

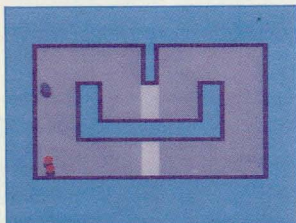
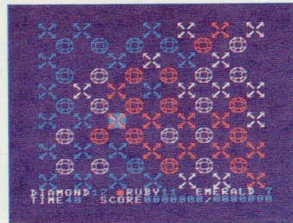
ちえ熱の選考会レポート

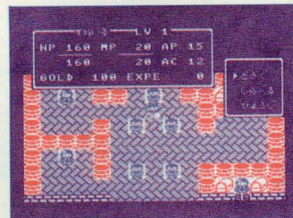
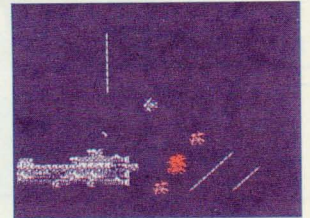
新たに新人が加わって、今月の選考会が行われた。彼にはN画面の作品の下選考が任された。

今回の応募総数は91作品(1画面タイプが35、N画面タイプが44、10画面タイプが9、FP部門が3作品)で、そのなかから選考会に出品された作品は、右に掲載された一覧のとおりだ。

選考会の出品状況は、1画面タイプの作品が少なめで、N画面タイプの作品の多さが目立った。N画面タイプは投稿が増加しているので、これからここが激戦区になる可能性がある。

それでは、今月の選考会で、おしくも落ちてしまった作品のいくつかに、スポットを当ててみよう。まず、パズルゲームの『AI』。作者の横山クンは手紙に「MSX初の人工知能付きで、面が無限にある」と乱数で面を作っているだけでそこまで書いてきたユニークなヤツ。ゲームのほうは、面を解きたくなるような魅力が欠けていてイマイチだった。『さあ、何でしょう』は素早く画面を横切った文字を当てるゲーム。レベルを上げると横切る文字の数が増えるというのが意表を突いておもしろかったが、先行入力された文字が残ってしまうという、操作上の問題があった。『蛇VS』は2人対戦のよくある生き残りゲーム。むかし、負けずぎらいの兄キと徹夜してこういう生き残りゲームで勝負したことがあるほど無条件で好きなゲームだが、「これは1行プログラムのレベルだ」というMOROからの指摘でだめになった。マンネリが目立った「アシカの修業3」は選考会落ちとなる。ここからアシカの修業シリーズが続くか木内靖の手腕に、ぜひ期待したい。

採用までもうちょっと、ガンバレ！

藤本クンのレースゲーム「なるべくはやく」は、ファンダム班のなかでも意見が割れた。マシンの操作を8方向のキー操作にせず、左右のキー操作ならという声もあった(のちに、10月号での採用が決定)

山本さんの「ジュエル・コネクション」はパズルゲーム。絵はきれいだったが、どうも覚えることが多く、ルールが複雑すぎた気がする。これがパズルを解いていてもいまいち楽しめなかった原因だったと思う

超大作！ 来月に登場予定！

作者自身のペンネームをタイトルにもってきた「SILVER SNAIL」は広大なマップをもつRPGだ。作者の手紙にはこれといったストーリーは書かれておらず、そこがまたワクワクさせられてしまう

TPM.CO作の「GREY COLLEAGUE」は宇宙空間で繰り広げられるシューティングゲーム。編隊を組んで向かってくる敵と戦っていると、戦艦グレイコリアーグとの戦いがまちうける

今月の選考会に出品された作品

●1画面タイプ

作品	作者
AI	横山勇太
DORIBULU 〜バスケットへの道〜	菅原直樹(N.S.SOFT)
さあ、何でしょう	伊藤辰(威討信)
2人でBRAVO!	蒔田茂幸
蛇VS	荒木信吾(Shin A)
SKY DRIVE	鈴木幹也(きみき れいや)
大爆撃	益山知也(TM SOFT)
KOMOOOO!	平間健一(ひらけん)
Oh! Jump Man	萩原正人
目がまわるよー!!	岩崎良幸(YIS)
UP・DOWNレース	岩崎良幸(YIS)
なるべくはやく	藤本修一(SyuSot)
FALLING BALL	岸間航(MIJINKO−SOFT)
RCホバー	沼尾弘志(Nu〜)
SORE FINGERS 〜ナイフの達人〜	日高洋士(Professor−26)
YOPPARAI SPECIAL	桑原新悟(SSR)

●N画面タイプ

作品	作者
ジュエル・コネクション	山本哲(エイトアイアン)
CLICK IT	塚原修
ANALYTIC COLOR	長谷川誠(HASEMAKO)
THE BADMINTON	阿部俊一郎
アシカの修業3 〜ボール渡し〜	木内靖
THE SUPER 犬	木内靖
ザ アンザン	酒出智之(トモコ)
Bomu	稲木雅人(M・I−FLOPS)
風船を飛ばそう	田上敦士(special☆acchan)
多人数型そるふぇーじゅ	中本聡(NAMPA)
SH	加藤真樹(KAT)
CRAZY ROOM	浅井将史

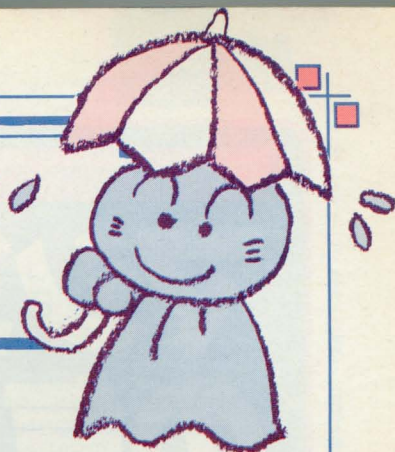
●10画面タイプ

作品	作者
REMOTE TOWN	吉永雅弘(YOSHIX)

●FP部門

作品	作者
SILVER SNAIL	将積健士(SILVER SNAIL)
スライム大活劇	田村太
GREY COLLEAGUE	東郷生志(TPM. CO SOFT WORKS)

あしたは晴れだ!

担当：MORO

テーマ：思い出のプログラム

今月のテーマは「思い出のプログラム」。思い出のプログラムと聞かれたとき、ファンダムに掲載されたプログラムを思い出す人が圧倒的に多かった。

●思い出のプログラムはGENさんの『高速道路』です。今でも弟と得点を争っています。作者のひとことに書いてあるハイスコアを超えて、1510点とりました。いつやっても楽しいゲームと今でも思っています。＝兵庫・ＪＲＡ(14歳)

こんなふうに長く楽しんでもらえたら作者もさぞかしうれしいに違いない。『高速道路』は小生が担当したので、小生もよく遊んだぞ。

●小３のときにMSXを買ってもらった。まだリターンキーの意味がわからず、１行入力したらカーソルキーで次の行に移動していた。そのとき「やっぱプログラムっておとなのものだな」と思っていた。それに気付いたのは小５のときで、初めて打ちこめたプログラムが『晴れ、ときどき爆弾』。今思うとなつかしい。＝福岡・マイケル富川(14歳)

マイケルのような経験がある人はけっこういるはずだ。知らなければ「おとなのもの」とカン違いされてもおかしくない。でもマイケル、プログラムはおとなのものではなかっただろう？

●私が初めて打ちこんだ作品は、あの名作『PURESTAR』です。２週間くらいかかったでしょうか。何度もエラーが出て、行60が飛んでいることに気付き、最初から打ち直しました。あの「PURES-TAR」とカラフルに出るオープニング。今でも忘れられません。本当に感動しました。あれ以来プログラムのとりこになっています。＝和歌山・紀國屋(17歳)

初めてプログラムを打ちこむときは、誰でもエラーのひとつくらいは出すものだ。苦労して打ちこんだプログラムが、自分の期待に応えるものだったときの感動はひとしおだろう。

●思い出のプログラムといえば、米チャさんの『E－AREA』でしょう。もう少しで打ちこみ終わるのに、誤ってディスクをフォーマットしてしまい、１週間くらいプログラムを打ちこむ気になりませんでした。それからはバックアップは絶対するようになりました。＝岩手・藤村研太郎(14歳)

藤村のように痛恨のミスがからんで思い出の作品になることが多く、こういったミスから教訓を得る人もいる。ほかにも、

●僕にはパソコンから離れるときPAUSEキーを押すクセがある。あるとき、プログラムポシェット掲載の『Dinos』を、半分くらい打ちこんだころに電話が鳴った。すかさずPAUSEしてMSXから離れた。もどってきて残りを打ち終えたが、PAUSEしっぱなしだったのだ。それからもクセはなおっていないが、画面を見る習慣はついたのだった。＝長野・戸田繁数(17歳)

小生は麻雀で自分の手牌しか見ていない打ち方を「めんかぶりクロール」と呼んでいるのだが、プログラムの打ちこみで「めんかぶり」はやめたほうがいい。ちゃんと確認しながらでないとミスも多いし、なかなか上達できないぞ。

●マシン語を覚えて間もない頃、マシン語でプログラムを組んで走らせたら、暴走して勝手にディスクを書き換えてしまった。おどろいてアクセス中にリセットしたせいで、そのディスクは決定的なダメージを受けた。そのディスクにしか入っていないプログラムがあったのに。みんなも気をつけよう。＝神奈川・赤崎和広(年齢不詳)

赤崎とおなじ思いをしなくてすむかんたんな方法がある。プログラムを打ちこんだら、まずセーブしておき、それが終わったらディスクを取り出しておくのだ。マシン語は何が起こるかわからないところがあるので、いざというときのために準備しておくといい。

●Mファン創刊号の『SATELLITE』。ただし、Mファンを買ったのではなく、広告(たぶんファミマガ)に掲載されたリストを見てプログラムを打ちこんだ。初めてMファンを買ったのは３号からです。次号に「すわいん」が載る予告があったとき、載るはずの７月号が店に来なくてくやしい思いをした。＝新潟・大塚英雅(17歳)

今回は大塚のように古くからの読者の投稿が多かった。とくに、プロポシェトの頃となると、もう小生にはまるでわからないくらいむかしの話。むかしといえば、７月の末に過去の名作を集めた『スーパープロコレ』がディスク付きで発売された。ページの都合で入らなかった名作もあるので、第２集が出るかもしれない。

次号からMファンにもディスクが付くことになり、打ちこみにまつわるこういった思い出が少なくなるので、少しさびしい気もする。

意見とテーマの募集

11月号のテーマ：わたしのMSX活用法

●11月号の意見募集

11月号のテーマは「わたしのMSX活用法」。MSXでやってみた、またはやってみたいちょっと変わった利用法を募集するぞ。目覚しに使っているとか、野球のスコアブックがわりとか。飾りなんてのはダメ！　あて先はMファン編集部内「あしたは晴れだ！　11月号の意見」係。９月７日必着。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテーマも広く募集している。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどをハガキに書いて「あしたは晴れだ！テーマ」係まで。しめ切りはないのでいつでもいいぞ。

また、意見もテーマも掲載者には記念品を進呈する。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどの募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●１行プログラム＝そのものズバリ、たった１行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「ファンダムスクラム」係まで。投稿するコーナー名と住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記すること。

0からわかる

マシン語の気持ち

第6回：8ビットのLD命令①

8ビットのLD命令、がテーマだが「ビット」の意味をよく知らない人がいるかもしれない。3行くらいで説明しておこう。

【ビット】 binary digit（バイナリーディジット）(2進数字)を縮めて作られた、情報量を表す基本単位。2進数1桁で表せる情報量が1ビット。

4行かかってしまった。

情報量、などといったたいそうなことばを使っているが、ピンとこない概念はたいてい無視してもだいじょうぶ。現実問題として、2進数1桁のことを1ビットというのだと思っていれば困ることはない。ちなみにMSX内部のビット単位の話では、あるメモリやレジスタに入っている2進数の桁を右からビット0、ビット1、ビット2……と呼ぶことが多い。覚えておくとなにかのときに役立つだろう。

で、8ビットというのは2進数8桁のことで、つまり、メモリのアドレス1つぶん、おもなCPUのレジスタ1つぶんの記憶容量なわけだ。これは別名1バイトともいう。

また、LD命令というのは、load（ロード）(「積みこむ」)の略で、BASICではディスクからのデータやプログラムの読み出し(転送)を意味するが、アセンブリ言語では広く、データのセット、転送を意味する。

つまり、「8ビットのLD命令」とは、MSXにおける基本的なデータセットの命令なのだ。

この連載でのとりあえずのテーマ「BIOSを使う」に必要なのは、このLD命令と、BIOSを呼ぶためのCALL命令、終了して懐かしいBASICにもどるためのRET（リターン）(return=帰るの略)命令の3点セットだ。今回のサンプルも、この3種類の命令しか使っていない。

◉

今回のサンプルは、数字キーの0～7に対応するキーマトリクス(キーが押されるとそれに対応したビットが変化するワークエリアの一種)を読んでサウンドレジスタに書きこむ、というもので、早い話が8キー＋スペースキー(音を出す)のオルガンである。弾くのはきわめてむずかしいが、微妙な高さの音も表現でき、そのうえ、これで4オクターブ強をカバーしている。なにしろ、指の動きがそのままサウンドレジスタ0のビットに対応するようになっているのだから(図1)。ついでに、音に対応して画面いっぱいに特定の文字が特定の色で表示される。

◉

このサンプルもこれまでと同様単純なマシン語なのだが長い。これだけ長くなると、たとえマシン語と1対1対応にせよ、なにかしら意味のわかる略号でできているアセンブリ言語のありがたみがよくわかる。

それに、LD命令は、データセットに関わるレジスタなどに

■図1　押しているキーと加算される値

2	4	8	16	32	64	128	1
1	2	3	4	5	6	7	0

サンプルを実行すると各キーが上に書いてある値をサウンドレジスタ0にセットするスイッチになる。たとえば、12467を押すと05Cに相当する&HD6がセットされ、スペースキー(ミキサのセット用)を押せば音が出る。

■リスト　演奏者に超絶技巧を要求するPSG単音オルガン

```
10 CLEAR 200,&HD000:DEFINTA-Z:AD=&HD000
20 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:POKE A
D+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
30 DEFUSR=AD
40 DATA 3AF8F7CD41015F3E07CD93003E00CD41
015F3E00CD93007B26182E0006080E20CD5600C9
100 '●●● SAMPLE
110 SCREEN 1:COLOR 15,0,0
120 SOUND 8,12:SOUND 1,0
130 A=USR(8):GOTO130
```

プログラムの解説

●行10～30＝マシン語書きこみ。●行40＝“超絶”オルガン用のマシン語データ。●行100～130＝“超絶”オルガンの設定と呼び出し。引数の8は、発声キーをスペースキーに指定するもの。7ならF4キー、6ならSHIFTキーになる。

【使い方】0～7のキー(テンキーは不可)をてきとうに押しながらスペースキーを押すと、図1に示す値がサウンドレジスタ0にセットされ、自由な高さの音が出る。

【例】12467⇨05C、123457⇨D、1357⇨E。57⇨F。ただし、3と0とスペースキーを同時に押すとノイズがまじる(MSXの特性のため)。また、DELキーも単独でノイズを発声する。

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

■図2　おもな8ビットLD命令のマシン語コード算出公式

タイプ1 レジスタからレジスタへ

&B01011111→&H5F

【基本コード01にCPUレジスタ番号(図3)をくっつける】このタイプがLD命令の基本形で、どの命令も1バイトで完結している。2進数8桁の形で見れば、その構造は明らかで、ビット7、6がかならず01、ビット5〜3が転送先のCPUレジスタ番号(これはこの記事だけで通用する造語)、ビット2〜0が転送元のレジスタ番号になる。

タイプ2 レジスタに数値代入

&B00111110 7→&H3E &H07

【基本コード00と110でCPUレジスタ番号をはさむ】数値を直接セットする命令は、命令の本体が1バイト、セットする数値が1バイトで計2バイトになる。命令本体は、上図のように、ビット7、6が00、ビット2〜0が110に固定され、ビット5〜3がセット先のCPUレジスタ番号になる。タイプ1が64種類、タイプ2が8種類あり、計72種類。

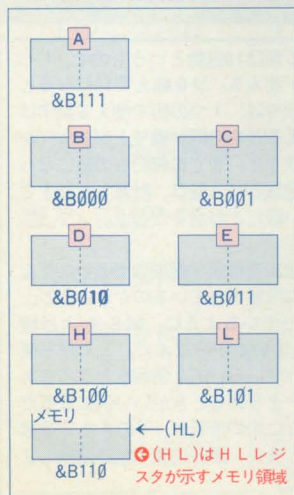
タイプ3 メモリの特定のアドレスとAレジスタとのやりとり

【メモリとのやりとり】CPUレジスタ番号&B110(HLレジスタが指定するメモリの領域。カッコで囲ったHL)をCPUとメモリとのやりとりができるがAレジスタだけ6種類の追加がある。
①LD A,(nm)⇒3A　m　n
②LD (nm),A⇒32　m　n
③LD A,(BC)⇒0A　④LD (BC),A⇒02
⑤LD A,(DE)⇒1A　⑥LD (DE),A⇒12
①②は、上の例とおなじ。③〜⑥は、BC(DE)レジスタが指示するメモリの領域とのやりとりになる。

よってマシン語コードがいろいろあるが、アセンブリ言語で書いているかぎりは、そのコードの違いを気にせず、おなじLD命令として組むことができる。

しかも、8ビットのおもなLD命令のマシン語コードは、図2の意外に単純な公式と図3のCPUのレジスタ番号によってかんたんに割り出せるので、マシン語コード表がなくても、アセンブリ言語で書いたプログラム(これをソース・プログラムという)をマシン語コードでできたプログラム(これをオブジェクト・プログラムという)に置き換えられるのだ。

次回からおもなBIOS一覧表やワークエリア一覧表などを掲載しようと思うので、これまで資料がなくてぐにぐにしていた人はお楽しみに。

■図3 秘密のCPUレジスタ番号

■表　"超絶"オルガンを生み出すマシン語の構造

アドレス	マシン語	アセンブリ言語	その気持ち
D000	3A F8 F7	LD　A,(0F7F8H)	**キーマトリクスを読む①** ●USR関数の引数をAレジスタに転送し、BIOS「SNSMAT」(&H0141)を呼ぶ。すると、Aレジスタが指示する1バイトをキーマトリクスから読んでAレジスタにセットする。キーをなにも押していないと全ビットが1。押されたキーの部分だけ0になる。
D002	CD 41 01	CALL　0141H	
D006	5F	LD　E,A	**そのデータをサウンドレジスタにセット①** ●その値をEレジスタに転送し、Aレジスタに7をセットして、「WRTPSG」(&H0093)を呼ぶ。するとAレジスタが指示するサウンドレジスタ(7=ミキサ)にEレジスタの値をセットする。スペースキーによる発声スイッチのルーチン。
D007	3E 07	LD　A,7	
D009	CD 93 00	CALL　0093H	
D00C	3E 00	LD　A,0	**キーマトリクスを読む②** ●こんどは超絶鍵盤となる0〜7のキーに対応するキーマトリクス(0番)。Aレジスタに0を入れ「SNSMAT」を呼ぶ。押しているキーに対応するビットを0にした1バイトがAレジスタにセットされる。
D00E	CD 41 01	CALL　0141H	
D011	5F	LD　E,A	**そのデータをサウンドレジスタにセット②** ●上でやったのと同様にそのデータをEレジスタに転送し、Aレジスタに0を入れ「WRTPSG」を呼ぶ。サウンドレジスタ0(チャンネル1の音の高さ)に図1のような関係の数値がセットされる。このときスペースキーを押していれば音が出る。
D012	3E 00	LD　A,0	
D014	CD 93 00	CALL　0093H	
D017	7B	LD　A,E	**ついでにVRAMにいたずらをする** ●ついでに、VRAMにいたずらをしてBASICに帰ろう。 ●&HD01Fで呼んでいるBIOSはVRAMの指定された領域を1つのデータで埋めつくす「FILVRM」(&H0056)だ。このBIOSの要求するレジスタの状態は、 A⇐指定領域を埋めつくすデータ HL⇐書きこみ開始VRAMアドレス BC⇐書きこむ領域の長さ となっている。HL、BCは16ビットレジスタだが、8ビットのLD命令で半分ずつ設定すればいいのだ。SCREEN1の&H1800から&H820バイト書きこむと画面を1文字で埋めつくしたうえ、色まで設定する。
D018	26 18	LD　H,18H	
D01A	2E 00	LD　L,00H	
D01C	06 08	LD　B,08H	
D01E	0E 20	LD　C,20H	
D020	CD 56 00	CALL　0056H	
D023	C9	RET	BASICにもどる

※アセンブリ言語では、数値データの最後にHを付けて16進数を表します。

スーパー
Super Beginners' 講座
ビギナーズ

超初心者

第10回

論理演算という大きな山を克服するためには、2進数という小高い丘を越えなければいけない。今回は2進数と論理演算の関係についてのお話だ。

※スーパービギナーズ講座では今後の参考のため、ご意見、ご感想、ご質問などを募集します。また、初心者の方へのメッセージなども受け付けます。応募は必ずハガキで、MSX・FAN編集部「SB講座」係まで（住所は79ページ）。この記事で使用したハガキの投稿者には、Mファン特製テレカをさしあげます。

2進数とは何か

世の中にはいろいろな数があるもので、MSXに用意された数をとってみても、ふだんみんなが使っている10進数をはじめ、2進数、8進数、16進数の4種類もの数がある。しかし、基本的には、2進数が理解できれば、8進数と16進数もかんたんに理解できるだろう。

それよりも重要なことは、MSXは2進数で数を数えているということだ。そのために、必ずといっていいほど2進数にはお目にかかれるはずだ。そんなときに、「なんだこりゃあ」とならないように、いまのうちにしっかり理解しておこう。

さて、2進数はどんなことに使われる数なのだろう。2進数が使われる典型的な例として、スプライトや文字のパターンデータを作るときがある。点がある、点がないという情報が、そのまま2進数の数値データとなっているのだが、知らず知らずのうちに使っていた人がいるんじゃないかな。

ところでMSXには、2進数がもっと手軽に使えるように、「BIN$」と「&B」というものが用意されている（右のリストと写真参照）。

BIN$は数値を2進数の形をした文字に変えてくれるもので、写真の例でいえば、10進数の「6」は2進数では「110」になることがわかる。

また&Bというのは、2進数を使うときに付けなければいけない記号で、これを付けないとたとえば「110」はそのまま10進数の110になってしまう。

‼キーボードにふれてみよう①

```
PRINT BIN$(6)
```

‼キーボードにふれてみよう②

```
PRINT &B10110001
```

```
PRINT &B10110001
 177
Ok
```

2進数の表現

MSXで2進数を扱うときは、その2進数のあたまの部分に「&B」というのを付けるのだ。これは、ふだん使っている数字と2進数とを区別するために決められた約束ごとなのだ。

&B1111111111111010

この16桁目の部分はサインビットと呼ばれていて、ここが1だと負（マイナス）の数、0だと正（プラス）の数という意味に使用されている。

この部分が2進数の数値を表す部分で、0と1の16桁で構成されたている。それぞれの桁はビットとも呼ばれることがあり、1桁目がビット0、2桁目がビット1、……16桁目がビット15となっている。また、8ビット（8桁ぶん）で1バイトとも呼ばれる。

ふだんみんなが使っている数は10進数というもので、1つの桁では0〜9までの数字が使える。9を超えて10になると桁が1つ繰り上がる。2進数では、1つの桁で使える数字は0と1だけなので、1を超えるとすぐ桁が繰り上がる。だからちょっと大きめの数値を扱うと、すぐに何桁もの数になってしまうのだ。つまり、2進数という数は、計算したりするのには、あまり向いていない数だとわかるだろう。

●2進数の利点

16桁もある2進数でも、扱える数値の範囲はせまい。そんな不便な数が、なぜMSXに用意されているのかというと、ふだんみんなが10進数を使っているように、MSX（とは限らないが）では2進数を使っているからなんだ。こんな不便な2進数でも、使い方しだいでいろいろと便利なところもある。たとえば、パターンデータを作るときがいい例になるだろう。点（ドット）があるかないかの情報が、そのまま2進数の数値として使えるからだ。また、関係演算や論理演算も2進数と深く関わりがあるのだ。

2進数と論理演算

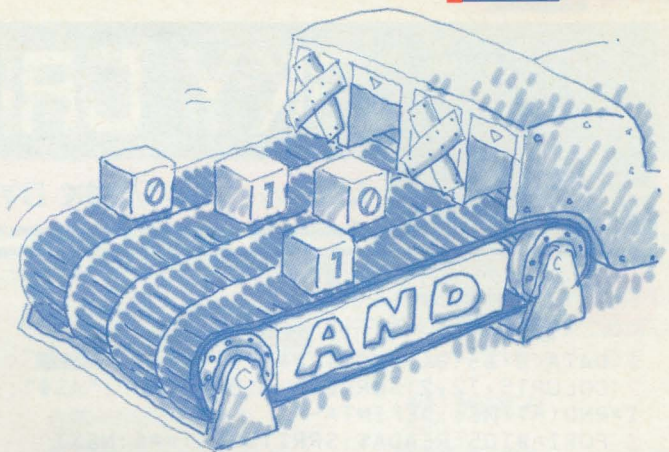
2進数で扱える数値は、32767から−32768までの整数に限られている。16桁目(ビット15)が1になっていると、負の数値として扱われる。このとき、0からいくつ引かれたものかで負の数の大きさを表している。だから、「&B1111111111111111」なんて数をみると、ついいちばん大きいように思えるけど、じつは−1なのだ。なぜなら、この16桁すべてが1のときに1をたすと、すべての桁で繰り上がりをして、結果は全部Øになるので、−1になるというわけだ。

■2進数と式の関係

−1といえば、関係式や条件式が成り立ったときに、この値になるのを知っているかな? じつはこれらの式は、2進数と深い関係があるのだ。

条件式に使われている論理演算子には、NOT、AND、OR、XOR、IMP、EQVの6種類があり、それぞれ意味がある。ただ、共通していえることは、これらの演算は対象となる数値を2進数とみなして行うことと、各桁(ビット)ごとに計算していることだ。

各桁ごとの計算というのは、繰り上がりや繰り下がりのない計算という意味だ。各論理演算子による計算内容は、下にまとめてあるので読んでほしい。

ところで、関係式や条件式が成り立つと、どうして−1になるかわかったかな? 答えはとてもかんたんで、ここでの判定結果は、論理演算とおなじように2進数で出しているからなんだ。式が成り立つときは、すべてのビットを1にしているので結果は−1になり、式が成り立たないときは、すべてのビットがØになるので結果は0になるという仕組みなのだ。

ちょっと余談になるが、関係式や条件式の判定結果が、数値として得られるということは、計算式のなかで利用できるという利点がある。使い方しだいだが便利なことが多いのだ。たとえばスティック入力から計算式だけで座標にできたり、ハイスコアが計算式で更新できたりなど、おかげでいろんなことが計算式だけでできるからなのだ。

判定結果が数値で得られる利点を大いに活用するためには、きちんと2進数と論理演算の関係を理解しておく必要があるので、次回の講座では、ちょっとしたプログラムを使ってその関係を体験してみよう。

論理演算による各ビットの変化

■NOT X

Xのビットn	1	Ø
演算による変化	Ø	1

NOTは条件式では否定となる。この演算は、左の図のように、与えられた数値を2進数として、それぞれの桁(ビット)ごとに反転していく。Øならば1に、1ならばØにしていくのだ。与えられた数値と演算結果を足すと、すべてのビットが1になるので−1になる。

■X AND Y

Xのビットn	1	1	Ø	Ø
Yのビットn	1	Ø	1	Ø
演算による変化	1	Ø	Ø	Ø

ANDは条件式では、両方とも成り立つかの判定に使用される。演算では、両方の数値の各ビットを見比べて、どちらも1のときだけ結果のビットも1になり、それ以外のときはビットはØになる。これもよく使うので、ORと組みにして覚えるといいだろう。

■X OR Y

Xのビットn	1	1	Ø	Ø
Yのビットn	1	Ø	1	Ø
演算による変化	1	1	1	Ø

ORは条件式では「または」という意味になる。この演算は、2つの数値の各ビットごとに、どちらかが1になっていれば1、両方ともØのときだけØに、演算結果のビットを作っている。よく使うので、「ORはØ−Ø以外は1になる」と覚えておけばいいだろう。

■X XOR Y

Xのビットn	1	1	Ø	Ø
Yのビットn	1	Ø	1	Ø
演算による変化	Ø	1	1	Ø

XORは片方だけ成り立つときの判定で使用する。演算では、両方の数値の各ビットを見比べていき、おなじであればØ、そうでなければ1に、演算結果のビットを決めていく。演算として使用されることが多く、「XORはおなじならØ」と覚えておくといい。

■X IMP Y

Xのビットn	1	1	Ø	Ø
Yのビットn	1	Ø	1	Ø
演算による変化	1	Ø	1	1

IMPは条件式としても、演算としても、あまり使われることがない演算子だ。これは、この演算子の利用法がよくわからないということと、ほかの論理演算子でいくらでも代用できるという理由からだろう。覚えたい人は「1−ØのときだけØ」と暗記するといい。

■X EQV Y

Xのビットn	1	1	Ø	Ø
Yのビットn	1	Ø	1	Ø
演算による変化	1	Ø	Ø	1

EQVは「どちらも」という意味になるが、これははっきりいってすぐ存在を忘れるくらい使わない。XORの反対の動作をするだけなので、覚えなくても不都合なことはまるでないだろう。覚えたいなら、「EQVはおなじなら1、ちがうならØ」とでも覚えよう。

SKY DRIVE スカイ・ドライブ

MSX2/2+VRAM64K BY きみき　れいや

▶遊び方は39ページ

注意 このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこめませんので、KEY1, CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 DATA<B・あぅ・B<,♠,タタ,`みみ`,Ø×わわ×Ø,<~■~<
2 COLOR15,12,2:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:
I=RND(-TIME):DEFINTA-P
3 FORI=ØTO5:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT
4 FORR=ØTO9:CLS:PUTSPRITEØ,(119,98),7:X=
RND(1)*9-4:Y=RND(1)*9-4:Z=Ø:M=RND(1)*5-2
:N=RND(1)*5-2
5 SOUND1,1:SOUND8,15:SOUND7,Ø:SOUND6,3Ø
6 S=STICK(Ø):M=M+(S<5ANDS>1ANDM>-4)-(S<9
ANDS>5ANDM<4):N=N+(S<7ANDS>3ANDN>-4)-((S
=1ORS=2ORS=8)ANDN<4):X=X*1.1+M:Y=Y*1.1+N
7 LINE(127-Z+Q*4,1Ø6-Z+W*4)-(127+Z+Q*4,1
Ø6+Z+W*4),12,BF:FORI=1TO8:I=I-(I=3)*5:J=
Z¥I:LINE(127-J+X*4,1Ø6-J+Y*4)-(127+J+X*4
,1Ø6+J+Y*4),15+(I=8)*5,B:NEXT:Q=X:W=Y:LI
NE(25Ø,Ø)-(255,86),15,B
8 Z=Z+1+Z¥2Ø:PUTSPRITE1,(251,Z),8,2:PUTS
PRITE2,(37+Z,181-Z),1,1+Z¥17
9 SOUNDØ,255-Z*3:IFZ>8ØTHEN1ØELSE6
1Ø BEEP:A=SQR(X^2+Y^2):PSET(Ø,Ø),Ø:PRINT
#1,USING"##かい ###m";R+1;A:MT=MT+A
11 IFR=9THENPSET(12Ø,Ø):PRINT#1,"あわせて";M
T;"てん":PLAY"SØM199905L16CDEFDFDGRBRB"
12 IFSTRIG(Ø)THENNEXT:RUNELSE12
```

変数の意味

スプライト座標

Z……現在の高度⇨高度計と自機の影表示時の座標指定用

グラフィック座標

Q、W……自機の座標保存用⇨的の消去時の座標指定用

X、Y……自機の座標⇨的の表示時の座標指定用

その他の変数

A……自機と的との距離

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

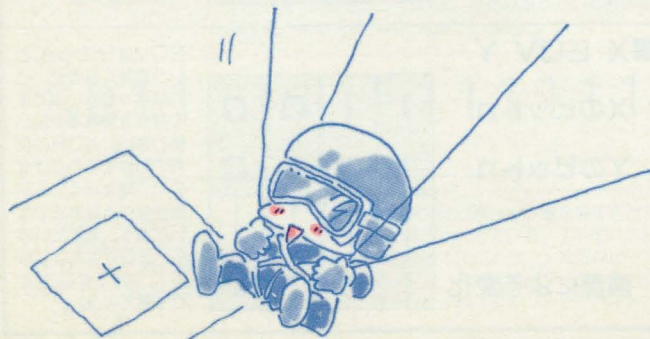
I……ループ用／乱数初期化用

J……的の大きさ

M、N……自機の移動増分

MT……合計点

R……ラウンド数

S……スティック入力用

プログラマからひとこと　むかしむかし

【きみき　れいや】むかしむかし、大日本帝国というところに4頭の悪い竜が住んでいました。彼らは人間になり、物を壊したり首相を誘拐したりしたあげく、林間学校を楽しんでおりました。しかし悪の栄えたためしなし。正義の味方4人姉妹がやっつけに来たのです。……くわしい内容は「創竜伝」をお読みください。

プログラム解説

① スプライトデータ

●スプライトパターンデータ

② 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面への文字出力準備●乱数初期化●変数型宣言

③ スプライト定義

●行1のデータを読みこんでスプライトパターンを定義する

④ 変数初期化

●ラウンド用ループ開始●画面消去●高度計の表示●自機の出現位置設定●高度の初期化●自機の移動増分設定

⑤ PSG設定

●PSGレジスタ設定⇨効果音

⑥ ⑦ 自機移動

●スティック入力受け付け●自機の移動増分更新●自機の座標更新●的を消す●移動後の的を表示する●自機の座標保存●高度計の枠を表示

⑧ 高度の計算

●高度を下げる●高度計表示●自機の影表示

⑨ 着陸したかな?

●効果音●着陸判定⇨着陸していなければ行6へ飛ぶ

⑩ 距離の表示

●効果音●自機と的との距離を求める●ラウンド数と距離の表示●合計点の計算

⑪ ゲーム終了

●ゲーム終了判定⇨(10回終わったら終了)合計点の表示／効果音

⑫ リプレイ

●トリガー入力判定⇨トリガーの入力があればラウンド用ループの繰り返し、終了／もういちどプログラムをRUNする●入力がなければ行12へ飛ぶ

〈ファンダムニュース／読者アンケート7月号結果発表①〉7月号の1位は「THE POINT CHANGER」と「THE WORLD SUGOROKU」の一騎討ちになるだろうと編集部では予想していた。さて、その結果は？　それではBEST5！　5位には3人まで同時にプレイが楽しめる「みえないめいろ」。4位に「THE POINT CHANGER」。おおっ、ここで登場してしまうのか！　(次のページにつづく)

目がまわるよ〜!!

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY YIS

▶遊び方は40ページ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTA-W:DIMX(36),Y(36):SPRITE$(0)="pｿｿｿ
p":FORI=0TO36:Z=I*3.14/18:X(I)=COS(Z):Y(
I)=SIN(Z):NEXT:PUTSPRITE0,(120,105),2:ON
SPRITEGOSUB4:E$=CHR$(27)+"Y"
2 CLS:A=50:D=50:B=0:E=0:FORK=0TO1:K=-STR
IG(0):NEXT:GOSUB6:FORK=0TO200:PRINTE$"%.
"200-K:NEXT:CLS:BEEP:TIME=0
3 S=STICK(0):T=STICK(1):A=A+(S=7ANDA>20)
*3-(S=3ANDA<80)*3:D=D+(T=7ANDD>20)*3-(T=
3ANDD<80)*3:B=B+(B=34)*34-(B<34)*2:E=E+(
E>0)*2-(E=0)*34:GOSUB6:SPRITEON:GOTO3
4 SPRITEOFF:PLAY"SM1000O4L16N10R8":T(U)
=TIME/60:U=U+1:IFU<2THEN2
5 J=-(T(0)>T(1))-(T(0)<T(1))*2-(T(0)=T(1
))*3:PRINTE$"#*1P"T(0)"  2P"T(1)E$"%)"J"
PLAYER WON!":PLAY"GCDEFGABO5CR16O4BO5C":
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:U=0:GOTO2
6 PUTSPRITE1,(120+X(B)*A,105+Y(B)*A),7,0
:PUTSPRITE2,(120+X(E)*D,105+Y(E)*D),8,0:
RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……マルの基本座標⇨nはマルの角度

その他の変数

A、D……マルの軌道半径
B、E……マルの角度⇨プレイヤー1は増加、プレイヤー2は減少していく
E$……CHR$(27)+"Y"が入る⇨表示位置指定のエスケープシーケンス用
I、K……ループ用
J……勝者判定用
S、T……スティック入力用
T(n)……タイム保存用
U……前半・後半カウンタ／逃げるプレイヤーの判別用
Z……マルの基本座標計算用

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の表示幅設定●ファンクションキーの表示禁止●変数型宣言●マルの基本座標用配列宣言●マルのスプライトパターン定義●マルの基本座標計算・設定●中心の表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定●表示位置指定のエスケープシーケンス設定

② 秒読み

●画面消去●各マルの軌道半径と角度初期化●トリガー入力待ち●行6のマル表示サブ呼び出し●カウントダウン処理●画面消去●効果音●タイマー変数初期化

③ 移動

●スティック入力受け付け●軌道半径の計算●マルの角度更新●マルの表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●行3へ飛ぶ

④ つかまえた!

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●タイム計算●終了判定⇨前半なら行2へ飛ぶ

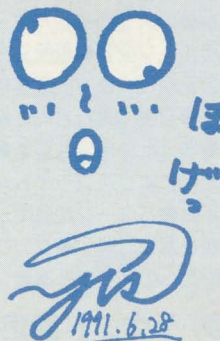
⑤ 結果発表

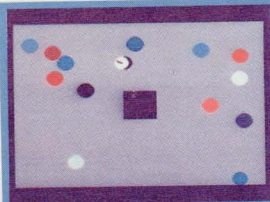
●勝者判定●タイムと勝者の表示●効果音●トリガー入力待ち●リプレイ(行2へ飛ぶ)

⑥ マル表示サブ

●各プレイヤー1のマル表示●もとの処理にもどる

プログラマからひとこと

ソーサリアンの面白さ

【YIS】いやあ、また採用されてしまいました。この本が出るころには「ソーサリアン近日発売」などと騒いでいるのだろうか？　ソーサリアンはメガドライブなどにも移植されたが、私にはよくわからない。なぜかって、ソーサリアンというのはプログラムをシステム化して、シナリオが無限増殖することによってその世界もどんどん広がるというのが一番の特長というか楽しみだと思うからである。それなのにシナリオが10本しか入っていない。これでは本当のソーサリアンの面白さがわからないような気がする。で、MSXにも移植されるわけだが、ジャンジャン追加シナリオを出してほしい。そうでなければソーサリアンではない。

〈ファンダムニュース／読者アンケート7月号結果発表②〉3位には復活した作者OZOの巨大怪獣を倒す、「巨大怪獣バルン」。2位にスライムどうしでぶつかりっこする「ぐりぐりスライム」。回転するスライムのビジュアルがうまかった。そして1位は「THE WORLD SUGOROKU」。みんなで遊ぶと、よりいっそうおもしろいゲームだよね。

RCホバー

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu~

▶遊び方は40ページ

```
1 COLOR15,14,0:SCREEN2,2:DEFINTF-U:S(3)=
1:S(7)=15:DIMX(15),Y(15):W=.33
2 FORI=0TO15:CLS:CIRCLE(8,8),7:PAINT(8,8
):X(I)=COS(Z):Y(I)=SIN(Z):LINE-(X(I)*9+8
,Y(I)*9+8),14:Z=Z+.3927:FORJ=0TO3:FORK=0
TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VPEEK(256*(JMO
D2)+K-(J>1)*8):NEXTK,J,I:OPEN"GRP:"AS#1
3 CLS:L=L-(L<9):LINE(128+L*8,96+L*8)-(12
8-L*8,96-L*8),1,BF:PRINT#1,L:FORQ=2TO13
4 M=RND(1)*232+12:N=RND(1)*152+12:IFPOIN
T(M,N)<>14THEN4ELSECIRCLE(M,N),8,Q:PAINT
(M,N),Q:BEEP:NEXT
5 BEEP:A=120:B=175:E=0:Q=2:R=12:V=240:SO
UND7,62:SOUND8,15
6 S=STICK(0):R=(R+S(S))AND15:E=E+STRIG(0
)*2*(E<62)+(E>0):SOUND0,80-E:D=E/8
7 A=A+X(R)*D:B=B+Y(R)*D:PUTSPRITE0,(A,B)
,15,R:PUTSPRITE1,(A+3,B),1,R
8 P=POINT(A+8,B+8):IFP=1THENE=0
9 IFP=QTHENQ=Q+1:SOUND0,99:IFQ=14THEN3
10 IFA<0ORA>240ORB<0ORB>176THENE=-E
11 V=V-W:PUTSPRITE3,(V,175),Q,VAND15
12 IFV>0THEN6ELSEFORI=0TO255:PUTSPRITE0,
,IAND15:SOUND0,I:NEXT:GOTO5
```

プログラマからひとこと
人生ってそんなものですね

【Nu~】これは、息子のラジコンホバークラフトを見て作ったものです。移動せずに方向を変える事もできます。ソックリの動きでしょう? ラジコンは見ていても楽しいですが、なんとも電池の消費がすごいですね。2~3分で浮き上がらなくなってしまいます。投稿したころは、息子は毎日電池がなくなったと騒いでいました。しかたがないので充電セットを買ったら、パッタリ遊ばなくなってしまいました。高かったのに……。人生ってそんなものですね。今思い出しましたが、私の第1作「こわーい横断歩道」(ファンダムライブラリー①参照)は、娘の小学校通学姿を見て思いついたものでした。今では、息子が小学1年生です。

変数の意味

スプライト座標

A、B……自機の座標
X(n)、Y(n)……方向別座標増分⇨nは自機の方向
V……タイマーのX座標

グラフィック座標

M、N……チェックポイントの座標

その他の変数

D、E……自機の速度(Eは速度計算用、Dは移動速度)
I、J、K……ループ用
L……レベル(沼地表示時にグラフィック座標としても使用)
P……自機の位置の色コード
Q……チェックポイントの色
R……自機の方向/自機の表示パターン番号
S……スティック入力用
S(n)……スティック入力に対応する角度増分
W……タイマーのX座標増分
Z……方向別座標増分設定時に角度として使用

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数型宣言●スティック入力に対応する角度増分設定●方向別増分用配列宣言●タイマーの増分設定

② 自機の設定

●自機のスプライトパターン定義用ループ開始●画面消去●自機の元絵作成●方向別座標増分設定●自機の進行方向に線を描く●増分計算用変数更新●自機の元絵によりスプライトパターン定義●パターン定義用ループの繰り返し、終了●グラフィック画面への文字表示準備

③ ラウンド設定

●画面消去●レベル更新⇨9以上にはならない●中央の沼地を描く●レベル表示●チェックポイント表示用ループ開始

④ チェックポイント表示

●チェックポイントの座標設定●指定座標の色判定⇨すでに何かあるときは再設定(行4へ)●チェックポイント表示/効果音/チェックポイント表示用ループの繰り返し、終了

⑤ スタート

●効果音●自機の座標などの変数設定●PSGレジスタ設定

⑥ 自機の操作

●スティック入力受け付け●入力により方向更新●自機の速度更新⇨トリガー入力●効果音⇨速度に影響を受ける●速度から移動増分を計算

⑦ 自機の表示

●速度と方向による自機の座標更新●自機と自機の影を表示

⑧ 沼地では……

●自機の中心位置の色コード検出●自機の状態判定⇨沼地であれば自機の速度を初期化する

⑨ チェックポイントでは

●チェックポイント通過判定⇨判定があればつぎのチェックポイント設定/効果音/ラウンドクリア判定⇨クリアなら行3へ

⑩ 枠外では……

●自機の跳ね返り判定⇨自機が枠外にいれば速度反転

⑪ タイマー更新

●タイム更新●タイマー表示

⑫ ゲームオーバー

●タイム判定⇨タイム内なら行6へ●タイムオーバーなら自機のフラッシュ処理/行5へ

〈ファンダムニュース/ここだけの話〉3日におよんだスーパープロコレの校了が終わった。これをキミが読むころには24作品のゲームが入ったディスク付き、定価1980円の「スーパープロコレ」がすでに本屋で販売されてている。これは、絶対買え! と、まだ「スーパープロコレ」を買ってない人に言いたい。どうだ、買ってよかったろう! と、すでに買った人に言いたい。「スーパープロコレ」を作ってくれてありがとうと、返事がきたらさいわいである。

SORE FINGERS ～ナイフの達人～

MSX 2/2+VRAM64K BY Professor-26

▶遊び方は41ページ

```
1 COLOR10,4,4:SCREEN5,3:DEFINTA-W:OPEN"G
RP:"AS#1:SPRITE$(0)=STRING$(16,176):SPRI
TE$(1)="みーーーーみーーたたたタタタ♠♠":SOUND7,0
2 CLS:DRAW"BM88,104S32R1D2F1R1U7R1D5R1U6
R1D6R1U5R1D5R1U4R1D8G1D2L6U2H3U3":PAINT(
89,121):T=0:Z=1:W=64:X=104:S=0:SOUND9,10
3 SOUND2,W+100:SOUND8,0:C=T:T=STRIG(0):I
FT=0ANDCTHENIFPOINT(X,W)=10THEN5ELSEIFW>
84THENSOUND8,15:PSET(X,W),15:S=S+1
4 X=X+Z:W=W-T*8+4*(W>64):PUTSPRITE0,(X,W
-64),1,0:PUTSPRITE1,(X,W-32),14,1:Z=Z*((
X<104ORX>171)*(2-.05*(ABS(Z)<5))+1):IFW<
128THEN3ELSEIFPOINT(X,W)<>10THENW=W-4:T=
0:GOTO3
5 PLAY"S0M20000O3C1":PSET(88,0):PRINT#1,
"ｸﾞｻｯ! うぎゃー!!":H=S-(H>S)*(H-S)
6 LINE(X,W)-(X-40+RND(1)*80,W-40+RND(1)*
80),8:PSET(96,170):PRINT#1,"SC"S"HI"H:IF
STRIG(0)THEN2ELSE6
```

変数の意味

スプライト座標

X、W……ナイフの座標
Z……ナイフのX座標増分

その他の変数

C……トリガーの状態保存用
H……ハイスコア
S……スコア
T……トリガー入力用

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数型宣言●グラフィック画面への文字表示準備●ナイフのスプライトパターン定義●PSGレジスタ設定

② 手の形、出現！

●画面消去●手を描く●ナイフの座標、増分、スコア用変数の初期化●PSGレジスタ設定

③ 手に刺さったか？

●効果音●前回のトリガー入力値保存●トリガー入力受け付け●ナイフを刺したか判定⇨判定があればナイフを刺した位置判定⇨手の部分なら行5へ●得点の範囲内かの判定⇨範囲内なら効果音／穴の表示／スコア加算

④ ナイフの移動

●ナイフの座標更新●ナイフ表示●ナイフの速度更新⇨得点範囲外にきたら方向を反転して5%加速する●ナイフを下げ過ぎたか判定⇨まだだいじょうぶなら行3へ●手に刺したかの判定⇨手に刺していなければナイフの位置修正／トリガー入力をリセット／行3へ

⑤ ゲームオーバー

●効果音●メッセージ表示●ハイスコア更新

⑥ リプレイ

●出血の表示デモ●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力判定⇨入力があれば行2へ●なければ行6へ

補足

このプログラムには2つ問題があったので、編集部で修正を加えたものを掲載している。

まず、ナイフの移動増分更新のところで、増分の値が無制限に大きくなり、時間がたつにつれ、とても遊べるスピードではなくなる。また、そのまま放っておくとエラーまで出てしまうこともあり、掲載プログラムでは増分に上限を設けてある。ただし、この上限は担当の感覚で決めたので、かんたんだと思う人は、行4のまんなかほどの、「ABS(Z)<5」という部分の数字を大きくすれば、もっと速くなりむずかしくなる。

もうひとつは手に刺さっていなくても、ナイフを下げ過ぎると血がふき出てゲームオーバーになっていたので、これは見た目にも変なので修正した。ゲームとはいえ、納得のいかないゲームオーバーは好ましくない。

プログラマからひとこと 早く打ちこんでください

【Professor-26】やった一、初投稿初採用。初採用の者のほとんどがこの書き出しで始まっているのでぼくも一応書いておきました。MSXでBASICを始めてから1年、ここに超大作が完成しました。このプログラムは短いので、みんな早く打ちこんでやってみてください。指に刺さったときの血のふきでるようすがなんともいえないでしょう。バドミントン部でぼくのパートナーであり、少し変わり者のマーサくん、"うぎゃー!!"を考えてくれてありがとう。いつもMSXをばかにしている88ユーザーの有村くん、98を手に入れたからといっていばるんじゃない。7年間もパソコンをやっているのに、このぼくに先を越されるとは情ない。1から出直してこい。それでは明日から期末試験があるので、また来週。

当選者発表
●7月号ソフトプレゼント当選者　①『信長の野望・武将風雲録』＝〈宮城県〉小泉任〈群馬県〉千木良正明〈愛知県〉辻村尚史／②『銀河英雄伝説IIDX Kit』＝〈神奈川県〉久保田吉昭〈東京都〉相澤武〈千葉県〉上地俊行／③『エストランド物語』＝〈東京都〉合田健一郎〈静岡県〉和田浩典〈徳島県〉柳本忠志／④『ドラゴンクイズ』＝〈神奈川県〉葭田健志〈長野県〉田中佑輝〈広島県〉足利和彦

CRAZY ROOM クレイジー・ルーム

MSX MSX2/2+RAM16K BY 浅井将史

▶遊び方は39ページ

注意 このプログラムではほとんどがマシン語データとなっています。確認用データがあうまで念入りにチェックをしてください。また、プログラムを走らせるまえにいったんセーブして保存しておくことをおすすめします。

```
1 CLEAR200,&HD4FF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE
K(-2441)*256+56:A=USR(&HD4FC):'Ø#ØØ*vよ^#
V*りらなひ>るく# わ~#キ(ゆヨ!ネニ!ヨAØンヨるヨよぁぁぁぁO~#ヨAØ
ミヨるヨよアひw#ひ78ラ
2 'CD6FØØCDCCØØ21ØØ2ØØ12ØØØ3EF1CD56ØØØ1Ø
16ØCD47ØØ21A8D611ØØ38Ø11ØØØCD5CØØ21E8D6E
5DDE1Ø68Ø36D1231ØFBDD36ØØAØDD36Ø1AØDD36Ø
2ØØDD36Ø3ØADD36Ø42Ø2168D7Ø64ØED5FE6Ø33CE
D44772310F53EØ132A8D721A9D7Ø6Ø636ØØ231Ø
3 'FBAFDDE5CDD5ØØDDE1B7282721B6D64723231
ØFCDD7EØ18623FEØ43807FEF83ØØ3DD77Ø1DD7EØ
Ø86FEØ438Ø7FEB73ØØ3DD77ØØ3AA8D74FFD21E8D
611Ø4ØØFD19FD36Ø2Ø1ED5FE6Ø7C6Ø7FD77Ø3FD7
EØØDD96ØØFEØ738Ø6ED44FEØ73ØØEFD7EØ1DD96
4 'Ø1FEØ738Ø4ED44FEØ73Ø18AFCD8FD621Ø31BE
D5FE6ØFCD4DØØAFCDD8ØØB728EFC31FD52166D73
AA8D7913C4723231ØFCFD7EØ18623FD77Ø1ØØØØØ
ØØØFEF83ØØ218ØB3E1ØCD8FD62B7EED447723FD7
EØØ86FD77ØØØØØØØØØØFEB73ØØ218Ø93E1ØCD8F
5 'D67EED4477ØDC299D521E8D611ØØ1BØ18ØØØC
D5CØØ21ØD1811A9D7Ø6Ø61AC63ØCD4DØØ231310F
621ADD7Ø6Ø5347EFEØA2ØØ536ØØ2B1ØF52AAFD72
322AFD7AFB52Ø1C3EØ3A42Ø1621A8D7347EFE2Ø3
8Ø23518DD7EØ4FD77Ø4DD7EØ5FD77Ø5CDB7ØØD8
6 'Ø1ØØØ6ØB78B12ØFBC35FD5E5D5C516ØØ5F21C
8D619Ø6ØEAF5ECD93ØØ3C231ØF8C1D1E1C93C7ED
BDBDBFF7E3C3C7EFFFFFFFF7E3CØØFEØ2FEØ2ØØØ
2Ø2ØØØ2FEØ2FEØØFEFEØØØØØØØØØØØØØ1F871Ø1Ø1
ØØØ4ØØØØØØØØ88ØØ89ØØ8AØØØØB81Ø1Ø1ØØØ18ØØØ
ØØØ!
```

変数の意味

A……USR関数呼びだし用

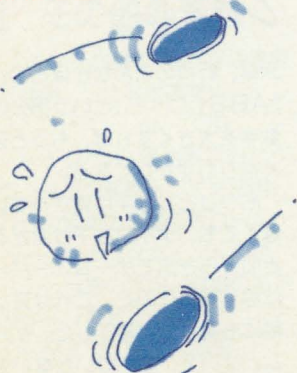
プログラム解説

1　マシン語領域の確保／USR関数の定義／マシン語の実行／REM文形式のマシン語データを展開するマシン語

2～6　REM文形式のマシン語データ

マシン解説

&HD4FC～&HD514
画面初期設定

&HD515～&HD52Ø
スプライトパターン定義

&HD521～&HD56Ø
ワークエリア初期化

&HD561～&HD592
ポン助移動

&HD593～&HD62C
爆弾の移動

&HD62D～&HD638
仮想スプライトアトリビュートテーブルの転送

&HD639～&HD64A
スコア表示

&HD64B～&HD65A
スコアの加算

&HD65B～&HD681
爆弾の数を増やす

&HD682～&HD685
CTRL＋STOP入力判定

&HD686～&HD69Ø
時間待ち

&HD691～&HD6A9
効果音発生サブ

&HD6AA～&HD6B9
スプライトパターンデータ

&HD6BA～&HD6C9
ポン助移動増分データ

&HD6CA～&HD6E9
効果音データ

&HD6EA～&HD769
仮想スプライトアトリビュートテーブル

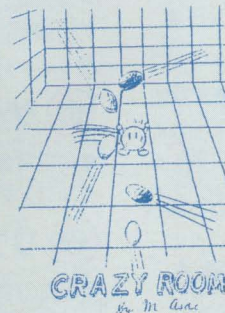
&HD76A～&HD7A9
爆弾の移動増分

&HD7AA
爆弾の数

&HD7AB～&HD7BØ
スコア

&HD7B1～&HD7B2
爆弾数増加カウンタ

プログラマからひとこと　4度目の正直です

【浅井将史】採用してくれてありがとうございます。これは3度目の正直ではなく、4度目の正直です。初投稿したときはまだMSX1で、テープで投稿するというめんどうくさいことをしていました。しかも、RAMが16Kだったため、大きなプログラムを作ると、すぐ"Out of memory"が出るので困っていましたが、去年の12月にターボRを買って、ディスクが使えるようになった上に、RAMが増えたので、プログラムが作りやすくなりました。というわけで、またMファンにプログラムを投稿し始めました。そして2本ボツったあと、やっと『CRAZY ROOM』が採用されたというわけです。ところで話は変わりますが、この作品は、初めてオールマシン語で作ったので、プログラムが汚いかもしれませんが、気にしないでください。今のところ、1画面プログラムがたまっているので、まとめて投稿したいと思います。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

1>AHs3　2>2Q55　3>GGJ5　4>OxC5
5>t8E5　6>TWF5

当選者発表 ●7月号ソフトプレゼント当選者　⑤『私をゴルフに連れてって』＝〈新潟県〉芦田聡〈静岡県〉花島広晃〈岐阜県〉竹中民男／⑥『ディスクステーション26号』＝〈埼玉県〉本舘伸介〈東京都〉渡邊崇友〈京都府〉桝谷英雄／⑦『ピンクソックス6』＝〈千葉県〉渡辺憲一〈静岡県〉村松靖仁〈福島県〉佐原正章

風船を飛ばそう

MSX2/2+ VRAM64K BY special☆acchan

▶遊び方は36ページ

```
10 SCREEN5,2:COLOR15,0,0:SETPAGE0,1:CLS
20 DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME)
30 U=127:HI=0:R=9:FORI=0TO1:Y=I*64+32:FO
RJ=0TO3:X=J*64+32:FORW=0TO3:C=W+9
40 CIRCLE(X,Y),R-W*3,C:PAINT(X,Y),C,C:NE
XT:R=R+3:NEXT:NEXT:SETPAGE,0
50 READA$:FORI=0TO13:VPOKE&H7692+I,VAL("
&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
60 COLOR=RESTORE:FORI=0TO3:READA$:B$=""
70 FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A
$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
80 B$=STRING$(32,110):COLORSPRITE$(1)=B$
:COLORSPRITE$(3)=B$:VDP(10)=VDP(10)ANDU
90 ST=1:TI=250:SC=0:X=120:M=0:N=0:F=0
100 EX=120:EY=50:G=TI:CLS:GOSUB260
110 FORW=0TO1:S=STICK(0):T=STRIG(0):IFT=
-1THEN280ELSEIFF=1THEN300
120 X=X+((S=3)*(X<204)-(S=7)*(X>32))*6
130 GOSUB260:P=POINT(X+2,156)+POINT(X+13
,156):IFP>0THEN370
140 IFF=2THENW=1:GOSUB320
150 IFW=0ANDEX<999THENFORI=0TO150:NEXT
160 NEXT:IFEX=999THEN250
170 EX=EX+HX:EY=EY+HY:PUTSPRITE2,(EX,EY)
,13,2:PUTSPRITE3,(EX,EY),,3
180 IFEX<32OREX>223THENHX=-HX:J=1
190 IFEY<32OREY>90THENHY=-HY:J=1
200 IFJ=1THENJ=0:GOTO170
210 HX=HX+RND(1)*9-4:HY=HY+RND(1)*9-4
220 IFABS(HX)>16THENHX=16*SGN(HX)
230 IFABS(HY)>16THENHY=16*SGN(HY)
240 IFPOINT(EX+8,EY+8)>0THEN270
250 G=G-1:PSET(10,2),0:PRINT#1,RIGHT$("
 "+STR$(G),3):IFG=0THEN370ELSE110
260 PUTSPRITE0,(X,155),13,0:PUTSPRITE1,(
X,155),,1:RETURN
270 COLOR=(0,7,0,0):GOSUB430:PUTSPRITE2,
(0,200):PUTSPRITE3,(0,200):COLOR=(0,0,0,
0):EX=999:GOTO250
280 IFF=2THEN130ELSEM=M+1:IFM=3THENN=N+1
:M=0:IFN=8THENN=7
290 F=1:GOSUB420:R=N*3+9:FX=(NMOD4)*64+3
2-R:FY=(N¥4)*64+32-R:COPY(FX,FY)-STEP(R*
2,R*2),1TO(X-R+8,155-R*2):GOTO130
300 GOSUB430:COLOR=(0,7,7,7):SETPAGE,2:C
LS:R2=R*2:COPY(FX,FY)-STEP(R2,R2),1TO(8,
8):SETPAGE,0:F=2:FX=X-R:COLOR=(0,0,0,0)
310 FY=139-R2:MX=8*SGN(EX-X):MY=-8:M=0:N
=0:VDP(10)=VDP(10)ANDU:GOSUB340:GOTO130
320 FX=FX+MX:FY=FY+MY:MX=MX+MX*(FX<9ORFX
>(223-R2))*2:MY=MY+MY*(FY<-MY)*2
330 GOSUB440:MX=MX+SGN(X-FX)*2:IFABS(MX)
>8THENMX=8*SGN(MX)
340 COPY(0,0)-STEP(R2+16,R2+16),2TO(FX,F
Y):IFFY>150THENF=0:LINE(FX,FY)-STEP(R2+1
6,R2+16),0,BF:SOUND8,0ELSERETURN
350 IFEX=999THENPSET(70,90),,TPSET:PRINT
#1,"STAGE ";ST;"CLEAR !!":ST=ST+1:SC=SC+
ST*G¥2-R2:FORI=0TO900:NEXTELSERETURN
360 TI=TI+20*(TI>70):GOTO100
370 FORI=0TO7:GOSUB430:COLOR=(0,7,0,0):C
OLOR=(0,0,0,0):SOUND8,0:NEXT
380 IFHI<SCTHENHI=SC
390 PSET(90,70),0:PRINT#1,"GAME OVER"
400 PSET(60,95),0:PRINT#1,"YOUR SCORE :
";SC:PSET(60,105),0:PRINT#1,"HIGH SCORE
: ";HI
410 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO5
00:NEXT:GOTO90
420 SOUND8,14:SOUND7,184:SOUND1,15-N:SOU
ND0,255-M*50:RETURN
430 SOUND7,177:SOUND8,15:SOUND6,32:RETUR
N
440 SOUND8,12:SOUND6,RND(1)*9+20:RETURN
450 DATA 70007005700777073404560677070
460 DATA 002101013109140606C414141738D8
100040404C18F8602030327A787C3101
470 DATA 01212121111190F07070F4F5F7F8D818
1808484848890008C0C0C28286838181
480 DATA 000001070F0E180000309F7F2D2D241
B000000000008081C1C3CFCF9FEECEC64D8
490 DATA 0001070F1F1F3F3F3F4FE07F1F121B0
00080E0F0F0F0E0E0C00207FEF0109800
```

変数の意味

スプライト座標

EX、EY……UFOの座標

グラフィック座標

FX、FY……弾の座標
X、Y……弾の作成座標(Xは自機の座標としても使用)

その他の変数

A$……データ読みこみ用
B$……スプライトパターン定義用
C……弾の作成時の色指定用
F……弾の状態
G、TI……残りタイム
HI……ハイスコア
HX、HY……UFOの移動増分
I、J、W……ループ用
M、N……弾を大きくするときのカウンタ
MX、MY……弾の移動増分
P……自機の衝突判定用
R……弾の半径
R2……弾の直径
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……ステージ
T……トリガー入力用
U……VDPの操作用

プログラム解説

10　画面初期化

●7月号さあ応募しなさい当選者　①『第4のユニット4・ゼロ』＝〈新潟県〉治田弘樹〈静岡県〉杉山君代〈大阪府〉脇恒／②『日本ファルコム特製ポロシャツ』＝〈埼玉県〉平栗丈嗣〈神奈川県〉中村祐介／③『イースIIIの貯金箱』＝〈千葉県〉原剛〈富山県〉立塚広宣〈大阪府〉藤原覚

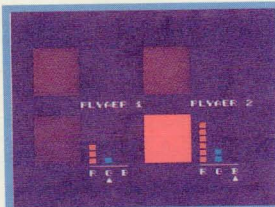
20　変数型宣言／グラフィック画面への文字出力準備／乱数の初期化
30〜40　変数設定／弾を描く
50　パレット切り換え
60〜80　スプライトパターン定義／スプライトの色定義
90〜100　変数設定／画面消去
110　スティック入力／トリガー入力／トリガー入力判定
120　砲台の座標を更新
130　自機の当たり判定
140　弾の状態を調べる
150　砲台の移動速度調整
160　UFOの存在判定
170　UFOの表示
180〜200　UFOが画面の端かの判定⇨移動増分の反転
210〜230　UFOの移動増分更新・調整
240　UFOの当たり判定
250　タイム更新・表示／タイムオーバー判定
260　砲台の表示
270　UFOの消去
280〜290　弾を大きくする
300〜310　弾の発射
320〜340　弾の移動
350〜360　ステージクリア
370〜410　ゲームオーバー
420〜440　各種効果音サブ
450　パレットデータ(行50で読みこみ)
460〜490　スプライトパターン、スプライトの色データ(行60で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>wD50	20>64A0	30>2Ut0	40>X4P0
50>VRP0	60>M250	70>DYb0	80>aLP0
90>SnE0	100>ix50	110>1wO0	120>aCG0
130>LYH0	140>m220	150>wg70	160>Jo20
170>knN0	180>GZ90	190>Q990	200>jL20
210>J7G0	220>I780	230>x780	240>fQ40
250>FKT0	260>H090	270>rSg0	280>cqP0
290>Zd02	300>QRW1	310>sWj0	320>stC1
330>w6V0	340>S6E1	350>Xgc1	360>s750
370>1SG0	380>PW20	390>el50	400>7eb0
410>KrE0	420>8WE0	430>iV30	440>Mp50
450>5i60	460>SWW0	470>0UX0	480>8ZZ0
490>iOY0			

プログラマからひとこと　雲仙で泊まりこみの自学

【special☆acchan】作者でさえも2面以降へ行けない超難解パズルゲームがボツになって以来、3年ぶり2回目の投稿でようやくの初採用。DSに何度か載ったことはあるけど、やっぱりうれしい。DSといえば、最近長崎では見かけない。この前送った『KING　SLIMEⅡ』はどうなったんだろうか。んー、着々と過疎化が進んでいるような気がする。ところでこの号が出るころには、私は雲仙にいるかもしれない。雲仙で泊まりこみの自学(補習のこと)があるのだ。そう、なぜか私は高3だったりするのだ。追伸、今日(6月27日)2限目に地震がありました。地震なんてめずらしい長崎ではみんな驚き、雲仙と結びつけて騒いでいました。この号が出るころには、雲仙はどうなっているのでしょうか。ちなみに私は地震があったなんて気付きませんでした。

ANALYTIC COLOR

アナリティック・カラー

MSX MSX2/2+ VRAM64K BY HASEMAKO

▶遊び方は36ページ

```
10 'しきさいかんかくようせいきょういくソフト ANALYTIC COLOR
20 SCREEN1,0,RND(-TIME):WIDTH29:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:DEFINTA-Z:PRINTSPC(95)"PLEASE
 WAIT"
30 FORI=0TO1:SPRITE$(I)="00xxわわ":NEXT
40 FORI=336TO719:A$=BIN$(VPEEK(I)¥4):B$=
LEFT$(A$,1):VPOKEI,VAL("&B"+B$+B$+RIGHT$
(A$,6)):NEXT:FORI=2TO7:VPOKE8214+I,I*16-
I*(I<5):FORJ=0TO7:VPOKE(176+I*8)*8+J,-25
4*(J>1):NEXT:NEXT:VPOKE8208,&H81
50 S1(1)=-1:S3(3)=-1:S5(5)=-1:S7(7)=-1
60 FORI=0TO7:X(I)=0:Y(I)=0:SC(I)=0:B(I)=
0:PUTSPRITEI,(0,-32),15:NEXT:CLS:LOCATE6
,10:COLOR=(15,0,0,0):PRINT"[ANALYTIC COL
OR]":FORI=0TO930:NEXT:FORI=0TO14:A=7-ABS
(7-I):COLOR=(15,A,A,A):FORJ=0TO45-(A=7)*
1310:NEXT:NEXT:CLS:COLOR=(15,7,7,7)
70 FORI=2TO7:COLOR=(I,-(I=5)*7,-(I=6)*7,
-(I=7)*7):NEXT:FORI=0TO200:NEXT
80 FORI=0TO1:LOCATE7+I*14,20:PRINT"―――――
":LOCATE7+I*14,21:PRINT"R G B":LOCATE6+I
*14,11:PRINT"PLYAER";I+1:NEXT
90 FORJ=0TO3:FORI=0TO6:LOCATE(JMOD2)*14,
I+13+(J>1)*10:PRINTSTRING$(6,192+(J+(J=3
))*8):NEXT:NEXT:P=RND(1)*2
100 FORI=0TO1:LOCATE6+I*14,9:PRINTSPC(6)
:NEXT:FORJ=0TO7:FORI=0TO2:C(I)=RND(1)*8:
NEXT:COLOR=(4,C(0),C(1),C(2)):PLAY"SM600
005C20","SO5F20":FORI=0TOJ*80:NEXT:NEXT
110 P=1-P:S=STICK(P):X(P)=X(P)+(X(P)>0AN
DS7(S))-(X(P)<2ANDS3(S)):PUTSPRITEP,(73+
P*112+X(P)*16,176):A=Y(X(P)+P*3):A=A-(S1
(S)ANDA<7)+(S5(S)ANDA>0):LOCATE7+P*14+X(
P)*2,20-A:Y(X(P)+P*3)=A
120 IFATHENPRINTCHR$(216+X(P)*8)CHR$(29)
CHR$(30)" "ELSEPRINTCHR$(30)" "
130 COLOR=(P+2,Y(P*3),Y(P*3+1),Y(P*3+2))
140 ON-STRIG(P)GOSUB150:GOTO110
```

```
150 IFC(Ø)=Y(P*3)ANDC(1)=Y(P*3+1)ANDC(2)
=Y(P*3+2)THEN16ØELSE17Ø
16Ø SC(P)=SC(P)+1:LOCATEP*14+SC(P),22:PR
INT"♥":GOSUB21Ø:GOSUB23Ø:FORI=ØTO2ØØØ:NE
XT:IFSC(P)=3THEN18ØELSERETURN1ØØ
17Ø BEEP:B(P)=B(P)+1:LOCATE4+P*14,22:PRI
NTB(P):IFB(P)=8THEN18ØELSERETURN
18Ø LOCATE8-(SC(1)=3ORB(Ø)=8)*14,6:PRINT
"WIN !":GOSUB2ØØ:ON-(B(Ø)=8ORB(1)=8)GOSU
B23Ø:GOSUB19Ø:RETURN6Ø
19Ø IFSTRIG(Ø)ORSTRIG(1)THEN19ØELSEFORI=
ØTO1:I=-STRIG(Ø)-STRIG(1):NEXT:RETURN
2ØØ PLAY"T24ØSM9ØØØO5R3G6A12B6O6C12R"
21Ø PLAY"TSM5ØØØO5C","SO4E","O4SG"
22Ø FORI=ØTOØ:I=PLAY(Ø):NEXT:RETURN
23Ø FORJ=ØTO2:FORI=ØTO1:LOCATE6+I*14+J*2
,9:PRINTC(J);:NEXT:BEEP:NEXT:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……カーソルのX座標⇨nはプレイヤー番号、以下とくに記されていない場合も同じ

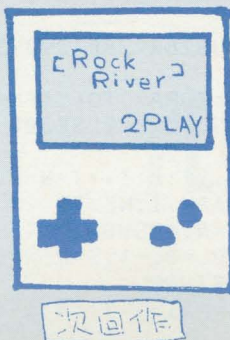
その他の変数

A……汎用
A$、B$……キャラクタパターン定義(太文字処理)用
B(n)……各プレイヤーのミスの回数
C(n)……問題のパレット成分の値(n：0＝赤成分、1＝緑成分、2＝青成分)
I、J……ループ用
P……現在処理中のプレイヤー
S……スティック入力用
S1(n)、S3(n)、S5(n)、S7(n)……スティック入力判定用⇨nはスティック入力値
SC(n)……各プレイヤーのスコア
Y(n)……各プレイヤーの解答用パレット成分値⇨n：0〜2＝プレイヤー1用の成分、3〜5＝プレイヤー2用の成分

プログラム解説

10　REM文
20　初期画面設定／変数型宣言／メッセージ表示
30　スプライトパターン定義
40　キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定
50〜60　変数設定／スプライト消去／タイトル表示
70　パレット切り換え
80〜100　画面作成／問題の色成分設定／効果音
110〜120　スティック入力／カーソル表示／パレットの各成分の更新・表示
130　パレット切り換え
140　トリガー入力判定
150　正解かの判定⇨正解なら行160へ／間違いなら行170へ
160　スコア更新・表示／ゲーム終了判定⇨終了なら行180へ
170　効果音／ミス回数加算／ゲームオーバー判定
180　勝者表示／効果音／リプレイ(行60へもどる)
190　トリガー入力待ちサブ
200〜220　BGM演奏サブ
230　正解表示サブ

プログラマからひとこと

はらたいらに3000点

【HASEMAKO】SONYが光磁気ディスクを使ったウォークマンを発売するらしい。MSXでも使えるとよいが。☆ディスク付きのMファンが今から楽しみ。☆"PLAYER"のスペルをまちがっているのを発見したが、送ったやつはどうだろう。☆はらたいらに3000点。☆トウキョウ・スカ・パラダイス・オーケストラは、なかなかよい。☆東京世界陸上で(100M)、日本人決勝進出か?　☆それではまた。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>21MØ	20>ZtSØ	30>DQ8Ø	40>GtM4
50>SFGØ	60>vcr5	70>rUdØ	80>pH51
90>PjD1	100>eKH2	110>AuN5	120>Z1MØ
130>SqCØ	140>Em2Ø	150>aPWØ	160>Uf61
170>gqPØ	180>QesØ	190>LpTØ	200>He7Ø
210>JØ6Ø	220>Z34Ø	230>v6ØØ	

CLICK IT クリキット

MSX 2/2+ VRAM64K BY 塚原修

▶遊び方は35ページ

```
10 DEFUSR=&H9Ø:SCREEN5,2,Ø
2Ø DEFINTA-Z:SETPAGEØ,1:COLOR15,1,1:CLS:
ST=15:SOUND12,4Ø:OPEN"GRP:"AS#1
3Ø DIMM(5,7),S$(ST),P(ST),S(1ØØ)
4Ø Z=USR(Ø):FORN=1TO8:LINE(1,16*N+1)-(14
,16*N+14),14+3*(N=8),BF:LINE(14,16*N)-(Ø
,16*N),15:LINE-(Ø,16*N+14),15:NEXT
5Ø DRAW"AØS4C4BM6,35M-4,4M+4,4M+Ø,-3M+6,
ØM+Ø,-2M-6,ØM+Ø,-3":PAINT(6,39),4:COPY(2
,33)-(13,46)TOS:COPYS,1TO(13,49)
6Ø DRAW"BM7,71M-3,-3M+2,ØM+Ø,-2M+2,ØM+Ø,
2M+2,ØM-3,3M+Ø,1M-3,3M+2,ØM+Ø,2M+2,ØM+Ø,
-2M+2,ØM-3,-3":PAINT(7,67),4:PAINT(7,73)
,4:X=4:Y=84
7Ø FORI=ØTO27:PSET(X,Y),2:A=VAL(MID$("31
221211131313Ø31Ø3ØØ333Ø221",I+1,1))
8Ø X=X+(A=Ø)-(A=1):Y=Y+(A=2)-(A=3):NEXT
9Ø LINE(7,92)-(8,93),2,B
1ØØ FORI=ØTO7:READA,B,C,D:LINE(A,B+112)-
(C,D+112),1:NEXT:R=RND(-TIME)
11Ø LINE(3,99)-(11,1Ø7),8,BF
12Ø FORI=ØTO7:READA,B:PSET(A,B+96),14:NE
XT:LINE(5,1Ø1)-(9,1Ø5),9,BF:FORX=5TO9STE
P4:FORY=5TO9STEP4:PSET(X,Y+96),8:NEXTY,X
:LINE(6,1Ø2)-(8,1Ø4),11,BF:FORX=5TO9STEP
4:FORY=5TO9STEP4:PSET(X,Y+96),9:NEXTY,X:
FORI=ØTO18:READX,Y:PSET(X,Y+96),6:NEXT
```

次ページへ続く

```
130 SETPAGEØ,Ø:FORI=ØTO3
140 READA$:FORJ=ØTO15:VPOKE&H78ØØ+16*I+J
,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
15Ø FORI=1TOST:READS$(I):NEXT
16Ø P=INT(RND(1)*ST)+1:IFP(P)=1THEN16Ø
17Ø CLS
18Ø PUTSPRITEØ,(Ø,216):I=1:FORY=1TO6:FOR
X=1TO4:N=VAL(MID$(S$(P),I,1)):M(X,Y)=N:G
OSUB42Ø:I=I+1:NEXTX,Y
19Ø PRESET(97,2Ø):PRINT#1,USING"STAGE ##
";P:PRESET(97,3Ø):PRINT#1,USING"LEFT  ##
";ST-CL:X=1:Y=1:BL=24
2ØØ S=STICK(Ø):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<
4):Y=Y+(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<6)
21Ø PUTSPRITEØ,(16*X+73,16*Y+43),1,Ø
22Ø PUTSPRITE1,(16*X+73,16*Y+43),15,1
23Ø IF PEEK(&HFBEC)=127THEN18Ø
24Ø IF PEEK(&HFBEC)=251THEN16Ø
25Ø IFSTRIG(Ø)=ØTHEN2ØØ
26Ø C=M(X,Y):ON C+1 GOSUB28Ø,28Ø,29Ø,32Ø
,35Ø,38Ø,39Ø,41Ø,28Ø
27Ø IFBL=1THENFORB=1TO6:FORA=1TO4:IFM(A,
B)=8THEN48ØELSENEXTA,B:GOTO2ØØELSE2ØØ
28Ø RETURN
29Ø FORI=ØTOX-1:N=M(I+1,Y):M(I,Y)=N
3ØØ SWAPX,I:GOSUB42Ø:SWAPX,I:NEXTI
31Ø GOSUB44Ø:N=Ø:M(X,Y)=N:GOSUB42Ø:IF M(
Ø,Y)>ØTHENN=Ø:M(Ø,Y)=N:BL=BL-1:S=X:X=Ø:G
OSUB42Ø:X=S:RETURNELSERETURN
32Ø FORI=5TOX+1STEP-1:N=M(I-1,Y):M(I,Y)=
N
33Ø SWAPX,I:GOSUB42Ø:SWAPX,I:NEXTI
34Ø GOSUB44Ø:N=Ø:M(X,Y)=N:GOSUB42Ø:IFM(5
,Y)>ØTHENN=Ø:M(5,Y)=N:BL=BL-1:S=X:X=5:GO
SUB42Ø:X=S:RETURNELSERETURN
35Ø U=M(X,Y-1):D=M(X,Y+1):M(X,Y-1)=D:N=D
36Ø GOSUB45Ø:Y=Y-1:GOSUB42Ø:Y=Y+1:IFM(X,
Ø)>ØTHENN=Ø:M(X,Ø)=N:BL=BL-1:N=Ø:S=Y:Y=Ø
:GOSUB42Ø:Y=S
37Ø M(X,Y+1)=U:N=U:Y=Y+1:GOSUB42Ø:Y=Y-1:
IFM(X,7)>ØTHENN=Ø:M(X,7)=N:BL=BL-1:S=Y:Y
=7:GOSUB42Ø:Y=S:RETURNELSERETURN
38Ø N=INT(RND(1)*7+1):IFN=5THEN38ØELSEGO
SUB47Ø:M(X,Y)=N:GOSUB42Ø:RETURN
39Ø GOSUB43Ø:FORB=Y-1TOY+1:FORA=X-1TOX+1
:IFM(A,B)>ØTHENN=Ø:M(A,B)=N:BL=BL-1:SWAP
X,A:SWAPY,B:GOSUB42Ø:SWAPX,A:SWAPY,B
4ØØ NEXTA,B:RETURN
41Ø GOSUB46Ø:N=Ø:M(X,Y)=N:BL=BL-1:GOSUB4
2Ø:RETURN
42Ø COPY(Ø,16*N)-(15,16*N+15),1 TO (16*X
+8Ø,16*Y+4Ø),Ø:RETURN
43Ø SOUND7,1:SOUNDØ,1:SOUND1,Ø:SOUND11,Ø
:SOUND8,9Ø:SOUND6,24Ø:SOUND13,Ø:RETURN
44Ø Z=USR(Ø):PLAY"O6V15A64":RETURN
45Ø Z=USR(Ø):PLAY"L64V15O7CD":RETURN
46Ø Z=USR(Ø):PLAY"V15L64O1GC":RETURN
47Ø Z=USR(Ø):PLAY"V15L64O8DED":RETURN
48Ø PUTSPRITEØ,(Ø,216):PRESET(1ØØ,9Ø):PR
INT#1,"GUTE !!"
49Ø Z=USR(Ø):PLAY"T13ØV15L4O4FGDEC2":P(P
)=1:CL=CL+1:FORI=ØTO6ØØØ:NEXT
5ØØ IFCL<STTHEN16Ø
51Ø CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,216):PSET(5Ø,7Ø):P
RINT#1,"CONGRATULATIONS !"
52Ø IFSTRIG(Ø)THENRUNELSE52Ø
53Ø DATA7,2,7,4,3,3,5,5,11,3,9,5,2,7,4,7
,12,7,1Ø,7,3,11,5,9,7,12,7,1Ø,11,11,9,9
54Ø DATA5,3,9,3,3,5,11,5,3,9,11,9,5,11,9
,11:DATA 2,2,3,3,1Ø,1Ø,11,11,12,12,7,2,7
,3,7,11,7,12,2,7,3,7,11,7,12,7,12,2,11,3
,1Ø,4,4,1Ø,3,11,2,12
55Ø DATAØ7Ø81ØE38Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8ØFF
56Ø DATACØ2Ø2ØFEØ1Ø1FE1Ø1ØEØ1Ø1ØEØ1Ø1ØEØ
57Ø DATAØØØ7ØF1C7F7F7F7F7F7F7F7F7F7FØØ
58Ø DATAØØCØCØØØFEFEØØEØEØØØEØEØØØEØEØØØ
59Ø DATA 26344566378476325644 6335
6ØØ DATA 117724641722867614121311
61Ø DATA 222233344567865443332222
62Ø DATA 632354565462534523483317
63Ø DATA 132756413561284567123327
64Ø DATA 741141611411461384243212
65Ø DATA 111811723641136111421142
66Ø DATA 311217141414141876311112
67Ø DATA 711146614426211411117811
68Ø DATA 811144421611444236214447
69Ø DATA 462144113411781142114112
7ØØ DATA 117236813424411214141111
71Ø DATA 311131811621114141361211
72Ø DATA 111811144112462441443137
73Ø DATA 866611146164661416134161
```

変数の意味

マップ座標

X、Y……カーソル位置／石の表示位置／汎用

その他の変数

A、A$、B、C、D、I、J、R、S、U、Z……汎用
BL……残りの石の数
CL……クリアしたステージ数
M(n, m)……マップ
N……石の種類(1：灰色、2：左、3：右、4：上下反転、5：「?」、6：爆発、7：消滅、8：黄色)⇒石表示サブで使用するパラメータ
P……プレイ中のステージ番号
P(n)……各ステージのクリアフラグ(1＝クリア)
S(n)……石のパターン作成用(COPY文用)
S$(n)……ステージデータ
ST……総ステージ数

プログラム解説

10〜150 ゲーム初期化
 10〜30 USR関数定義(PSGのPLAY文用初期化)／画面初期化／整数型宣言／総ステージ数設定／配列宣言
 40〜120 ページ1に8種類の石を描く
 130〜140 書きこみページを0に設定／スプライトパターン定義
 150 ステージデータ読みこみ
160〜170 新ステージ設定
 160 ステージ番号設定
 170 画面消去
180〜190 ステージ初期化
 180 石の表示と記憶
 190 ステージ番号／残りのステージ数表示
200〜270 メイン処理
 200〜220 カーソル移動
 230 リターンキー入力判定
 240 ESCキー入力判定
 250 トリガー入力判定
 260 カーソル位置の石の種類により各サブへ分岐
 270 ステージクリア判定
280〜410 各石の処理サブ
 280 石がないときと、灰色、

黄色
290〜310　左
320〜340　右
350〜370　上下反転
380「?」
390〜400　爆発
410　消滅
420　石表示サブ
430〜470　各種効果音サブ
480〜500　ステージクリア
510〜520　オールクリア
530〜730　データ
530〜540　消滅と爆発の表示パターン作成用(行100、120で読みこみ)
550〜580　スプライトパターンデータ(行140で読みこみ)
590〜730　ステージデータ(行150で読みこみ)

補足

ステージデータは石のコード(変数Nの説明参照)を上の段から順に左から右に並べているだけなので、かんたんに新しいステージを追加できる。追加した場合は、行20の総ステージ数(変数STへの代入文。リストでは15)も書き換えること。

下のリストを追加すると、プレイするステージを指定できるようになる。ただし、ステージ番号はかならず2桁で入力すること。1桁の場合でも、頭に0を付けて2桁にすること。番号のみの入力でいいが、2文字入力するまで入力待ちが解除されないので注意してほしい。

ページ1に石を描く部分では、DRAW文のGMLにあるR(右)、L(左)、U(上)、D(下)、E(右上)、F(右下)、G(左下)、H(左上)のコマンドを使えばかなり短くなると思われるが、作者のマシンの説明書には載ってないのだろうか?　これらのコマンドの書式は、例えば「R3」なら右に3ドット、線を引きながら移動するというように、その方向に指定した数値の分だけ線を引くとなっている。どれも方向が違うだけで書式と意味は同じで、数字を省略すると1になり、数字のかわりに「=X;」と書けば変数Xの内容がドット数となる。また、直前にBを付ければ線を引かずに移動し、Nを付ければ線を引くだけで移動しない。なお、ドット数はS(倍率指定)コマンドに影響され、各コマンドの示す方向もA(回転)コマンドに影響されるので、GMLの先頭に「S4A0」と書いて初期化しておこう。

改造用追加リスト

```
175 PUTSPRITEØ,(Ø,216):LINE(8Ø,24)-(16,1
6),1,BF:PRINT#1,"STAGE=";
176 IFINKEY$<>""THEN176ELSELINE(8Ø,24)-(
64,16),1,BF:P=Ø:FORI=1TO2:A$=INPUT$(1):I
FA$<"Ø"ORA$>"9"THENI=I-1:NEXTELSEPRINT#1
,A$;:P=P*1Ø+VAL(A$):NEXT:IFP<1ORP>STTHEN
176ELSECLS
```

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

```
 1Ø>GY1Ø    2Ø>e9LØ    3Ø>YU5Ø    4Ø>f6Y1
 5Ø>6nD1    6Ø>Vqr1    7Ø>PaYØ    8Ø>pKGØ
 9Ø>AZ2Ø   1ØØ>HQWØ   11Ø>PA3Ø   12Ø>TGL5
13Ø>w23Ø   14Ø>MQYØ   15Ø>A53Ø   16Ø>ØqAØ
17Ø>d2ØØ   18Ø>vm71   19Ø>mfsØ   2ØØ>PXqØ
21Ø>hN6Ø   22Ø>4U6Ø   23Ø>ML4Ø   24Ø>Af4Ø
25Ø>Ø92Ø   26Ø>PwEØ   27Ø>ouUØ   28Ø>M2ØØ
29Ø>L4AØ   3ØØ>KT3Ø   31Ø>I4J1   32Ø>LmCØ
33Ø>KT3Ø   34Ø>gdH1   35Ø>qhHØ   36Ø>MaD1
37Ø>tid1   38Ø>h9RØ   39Ø>ØZQ1   4ØØ>xTØØ
41Ø>DYDØ   42Ø>T4QØ   43Ø>rJGØ   44Ø>oA4Ø
45Ø>Y45Ø   46Ø>R35Ø   47Ø>iV5Ø   48Ø>4Ø9Ø
49Ø>l2ZØ   5ØØ>wU1Ø   51Ø>cZIØ   52Ø>7p1Ø
53Ø>YNZØ   54Ø>8Øs1   55Ø>iR8Ø   56Ø>cH8Ø
57Ø>gQ9Ø   58Ø>8c8Ø   59Ø>c85Ø   6ØØ>QØ5Ø
61Ø>g25Ø   62Ø>Q55Ø   63Ø>n45Ø   64Ø>bw4Ø
65Ø>Iu4Ø   66Ø>qv4Ø   67Ø>Jw4Ø   68Ø>i15Ø
69Ø>xt4Ø   7ØØ>3t4Ø   71Ø>ms4Ø   72Ø>1Ø5Ø
73Ø>N15Ø
```

プログラマからひとこと

FLORIDA!

【塚原修】FLORIDA, HERE I COME!

THE SUPER 犬

ザ・スーパー けん

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は38ページ

```
10 COLOR15,4,1:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN"
GRP:"AS#1:A=14336:FORI=0TO9:READA$:FORJ=
0TO31:VPOKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
A=A+1:NEXTJ,I
20 FORI=0TO7:K=(RND(1)*7)*30:FORJ=0TO3:C
IRCLE(K+J*10,I*13+2),7,14:PAINT(K+J*10+2
,I*13+2),14:CIRCLE(K+J*10-1,I*13),6,15:P
AINT(K+J*10,I*13),15:NEXTJ,I
30 LINE(0,137)-(255,191),12,BF:DRAW"S4C1
1BM100,136U50R100D50L100U51C5L20E30R80F3
0L130":PAINT(101,135),11,BF:PAINT(99,84)
,5:FORI=0TO80STEP2:LINE(110+I,55)-(80+I*
1.75,85),7:NEXT:R=RND(-TIME)
40 LINE(120,96)-(180,126),15,BF:DRAW"BM1
20,96C1R64D32L64U32D15R64U15L32D32"
50 LINE(92,20)-(188,27),14,BF:LINE(92,10
)-(188,17),1,BF:COLOR1
60 DRAW"BM100,20":PRINT#1,"SCORE":COLOR3
:DRAW"BM100,10":PRINT#1,"HIGH":PUTSPRITE
1,(200,103),8,9:PUTSPRITE2,(202,104),1,9
70 L=1:U=0:W=50
80 W1=W:GOSUB410:N=0:LINE(0,137)-(255,19
1),12,BF:PUTSPRITE0,(8,104),9,0:LINE(8,4
8)-(80,55),6,BF:COLOR1:DRAW"BM16,48":PRI
NT#1,USING"LEVEL ##";L
90 PUTSPRITE3,(0,208):G=RND(1)*5:LINE(10
0,150)-(163,157),12,BF:GOSUB330:IFG=0THE
N190
100 COLOR1:DRAW"BM100,150":PRINT#1,MID$(
"ｼﾞｬﾝﾌﾟ  おて   ちんちん  おすわり ",(G-1)*6+1,6)
110 SOUND7,56:PLAY"V15O4L32CEG"
120 FORI=0TOW:S=STICK(0)+STICK(1):IFS=G*
2-1THENGOSUB400:ONGGOTO150,160,170,180
130 IFSTHENBEEP:GOTO350
140 P=(P+1)MOD4:PUTSPRITE0,(DX,104),,P/2
:NEXT:GOTO350
150 D1=-8:DY=104:FORI=0TO16:PUTSPRITE0,(
DX+I,DY),,3:DY=DY+D1:D1=D1+1:NEXT:DX=DX+
16:PUTSPRITE 0,(DX,104),,0:GOTO250
160 PUTSPRITE0,(DX,104),,4:GOTO250
170 FORI=0TOW¥2:PUTSPRITE0,(DX-IMOD3,104
+IMOD2),,6:NEXT:PUTSPRITE0,(DX,104),,0:G
OTO250
180 PUTSPRITE0,(DX,104),,5:GOTO250
190 X=200:Y=100:X1=RND(1)*8+2:Y1=-8:P=0
200 G=RND(1)*2:IFG=0THENCOLOR1:DRAW"BM10
0,150":PRINT#1,"おあす゛け!!"
210 X=X-X1:Y=Y+Y1:Y1=Y1+1:SOUND8,15:SOUN
D1,1:SOUND0,Y:IFDX>6AND-STRIG(0)-STRIG(1
)THENDX=DX-6:P=1-P
220 PUTSPRITE0,(DX,104),,P*2:PUTSPRITE3,
(X,Y),6,8:PUTSPRITE4,(X,Y),15,7
230 IFY1>7THENIFABS(DX-X)<17THENPUTSPRIT
E0,(DX,97),,3:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,
31:SOUND12,15:SOUND13,1:FORI=0TO31:SOUND
6,31-I:NEXT:SOUND7,56:PUTSPRITE3,(0,208)
:IFGTHENN=N+1:SOUND8,0:GOTO250ELSE350
240 IFY>104THENSOUND8,0:GOTO90ELSE210
250 COLOR15:DRAW"BM100,160":PRINT#1,"よしよ
し いいそ゛いいそ゛!":U=U+5:W=W-1
260 IFG<>1THENFORI=0TO16:PUTSPRITE0,(DX+
I,104),,(I MOD 2)*3:FORJ=0TOW:NEXTJ,I:DX
=DX+16
270 FORI=0TOW:NEXT:LINE(100,160)-(212,16
7),12,BF:IFDX>176THEN280ELSE90
280 GOSUB330:PLAY"S0M2000O5L16CD.E.FG8AB
BBO6C","S0O6L16CD.EFG8B.BBBO7C"
290 LINE(0,137)-(255,191),1,BF:PUTSPRITE
3,(65,135),6,8:PUTSPRITE4,(65,135),15,7:
T=N*20:COLOR15:DRAW"BM100,150":PRINT#1,U
SING"* # = ###";N;T:U=U+T:GOSUB330
300 COLOR10:DRAW"BM48,170":PRINT#1,"LEVE
L CLEAR BONUS";L*20:U=U+L*20:GOSUB330
310 L=L+1:W=W1-5-5*(W=10):FORI=0TO1:I=1+
PLAY(0):NEXT:FORI=0TO16:PUTSPRITE0,(DX,1
04),,P:DX=DX+RND(1)*3-1:P=(P+1)MOD4:IFRN
D(1)>.6THENGOSUB400
320 NEXT:COLOR7:DRAW"BM200,138":PRINT#1,
"いけ!":GOSUB400:GOTO80
330 LINE(148,20)-(188,27),14,BF:LINE(148
,10)-(188,17),1,BF:IFU>VTHENV=U
340 COLOR10:DRAW"BM148,10":PRINT#1,USING
"####";V:COLOR 6:DRAW"BM148,20":PRINT#1,
USING"####";U:RETURN
350 GOSUB330:LINE(112,87)-(186,94),1,BF:
PLAY"V15O4L8E.CDDC","V14O4R32L8E.CDDC","
V15O5L32AGAGAGGEFEFEDCDCDC"
360 IF-PLAY(0)THEN360
370 C=1-C:COLOR3+C*5:DRAW"BM116,87":PRIN
T#1,"いぬ しっかく!!":PUTSPRITE0,(DX,104),,0
380 IFRND(1)>.6THENGOSUB400
390 IFINKEY$=CHR$(13)OR-STRIG(3)THENLINE
(112,87)-(186,94),11,BF:GOTO70ELSE370
400 PUTSPRITE0,(DX,104),,1:SOUND1,1:SOUN
D3,1:SOUND8,15:SOUND9,15:SOUND6,31:SOUND
12,8:SOUND13,1:FORJ=0TO11STEP2:SOUND0,3*
J:SOUND2,2*J:SOUND8,32-J:SOUND9,31-J:NEX
T:RETURN
410 FORI=DXTO8STEP-1:PUTSPRITE0,(I,104),
9,(IMOD3):NEXT:DX=8:RETURN
420 DATA 0000000000000000615F3F3F3F31383
80000000000C0F0DCFCF0C0C0C0C0E0E0
430 DATA 0000000000000000C15F3F3F3F31383
80000000000C0F0DCFCF0D0C0C0C0E0E0
440 DATA 0000000000000000C15F3F3F7F61737
30000000000C0F0DCFCF0C0C0C0A03010
450 DATA 000000000000000000C15F3F3F77E0C
0000000000000C0F0DCFCF0C0C0F07818
460 DATA 0000000000000000C1DF3F3F3F30383
80000000000C0F0DCFCF0C0C0F83C80C0
470 DATA 000000000000000001078F5F1F3C383
C0000000000C0F0DCFCF0D0C0C0C0E0E0
480 DATA 0000000000000100011B17070706070
70000C0F0DCFCFCE0E0FCDCC0A0000080
```

```
490 DATA 000000000000607F3F7F6000000000000
00000000000006FEFCFE06000000000000
500 DATA 000000000070F0F0F0F070000000
000000000000E0B0D0D0F0F0E000000000
510 DATA 030F020303002F37000301030202020
5C0C0C8000C0C040C0C000C0C0C0C0C0
```

変数の意味

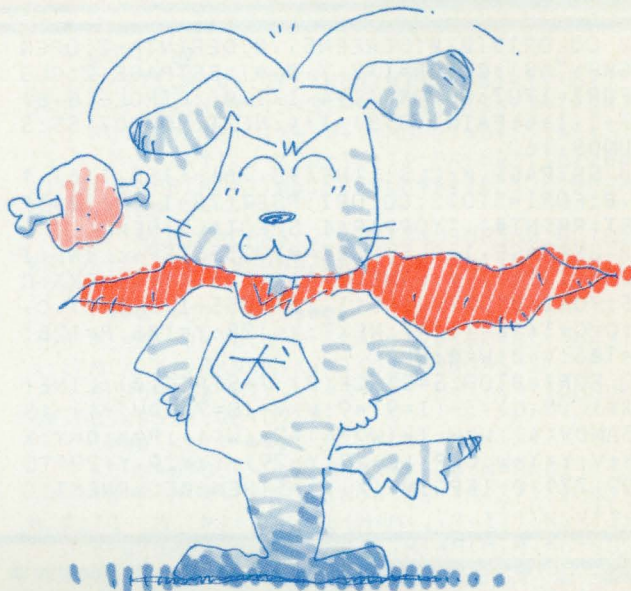
スプライト座標

DX、DY……犬の座標
D1……犬の移動増分
X、Y……肉の座標
X1、Y1……肉の移動増分

その他の変数

A、A$……スプライトパターン定義用
C……色切り換え用
G……芸番号
I、J……ループ用
K……雲描画用
L……レベル
N……肉を取った数
P……犬のアニメーション用
R……乱数初期化用
S……スティック用
T……スコア計算用
U……スコア
V……ハイスコア
W……残りタイム
W1……規定タイム

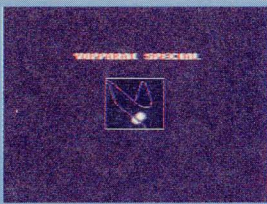
プログラム解説

10　画面初期化／変数型宣言／グラフィック画面への文字表示準備／スプライトパターン定義
20　雲描画
30　家描画／乱数初期化
40〜60　ゲーム画面作成
70　変数設定
80　地面描画／人表示／レベル表示
90〜100　芸の種類決定・表示
110　効果音
120　芸が成功したかの判定⇨芸の種類によって分岐
130　芸が失敗したかの判定
140　犬表示／規定時間を過ぎたら行350に飛ぶ
150〜180　犬芸処理
　150　ジャンプ処理
　160　お手処理
　170　ちんちん処理
　180　おすわり処理
190〜240　肉処理
　190　変数設定
　200　おあずけ判定
　210　肉移動計算／犬移動
　220　肉表示／犬表示
　230　肉を取ったかの判定
　240　肉が地面についたか判定⇨まだなら行210へ
250〜270　芸成功
　250　メッセージ表示／スコア加算
　260　犬を右に移動
　270　メッセージ消去／クリア判定
280〜320　レベルクリア
　280　効果音
　290〜300　メッセージ表示
　310〜320　クリアデモ
330〜340　ハイスコア判定／スコア・ハイスコア表示
350〜390　ゲームオーバー
　350〜360　効果音
　370　メッセージ表示
　380　犬がほえるかの判定
　390　リプレイ
400　犬が吠える処理サブ
410　犬を左端にもどすサブ
420〜510　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

プログラマからひとこと　スーパー犬チェック

【木内靖】5か月連続7本採用で少しばかり調子にのっています。調子にのってくるとゲームのアイデアが、ガンガン出てくるんですが、作る時間がなくてあまり作れません。この『THE　SUPER　犬』というタイトルは、『THE　SUPER　忍』から大部分拝借しました。写真は、このゲームの主人公の犬です。名前はCHECK(チェック)といいます。柴犬のオスで、年齢はよくわかりません。ちょっとマヌケづらですが賢いです。このゲームの気に入っている所は、犬の鳴き声です。ゲームオーバー時には、DAPS(Dog Active Picture System)搭載で、犬のアニメーションと鳴き声がシンクロします。一見の価値あり。それと、犬の動きも結構気に入っています。苦労して描いたので見てください(原画9枚)。ところで、先月号に書いた『目玉焼きだ//』が完成しました。載るかわかんないけど、乞うご期待//

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>Y3m1	20>7FZ2	30>XPA4	40>qMX0
50>a9J0	60>bXx0	70>K020	80>68a1
90>g3b0	100>uex0	110>vd30	120>GuX0
130>c110	140>kqB0	150>HZP1	160>0e30
170>sxV0	180>Ee30	190>dAG0	200>J8N0
210>pXH1	220>ItH0	230>nmm2	240>8c40
250>Xfd0	260>QMj0	270>xQO0	280>twU0
290>ggt1	300>XOb0	310>gEW2	320>NXC0
330>IAX0	340>3vX0	350>JOD1	360>HB10
370>7MW0	380>QP30	390>M6O0	400>eon1
410>aXH0	420>WOY0	430>YTY0	440>4mX0
450>q5Y0	460>sVY0	470>MjY0	480>ZRY0
490>D0W0	500>iDW0	510>tDX0	

YOPPARAI SPECIAL ヨッパライ・スペシャル

MSX2/2+VRAM128K BY SSR

▶遊び方は41ページ

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5,,0:DEFINTA-Z:OPEN
"GRP:"AS1:COLOR=(12,7,0,0):SETPAGE,2:CLS
:FORI=1TO7:COLOR=(I+4,I,I,0):CIRCLE(8,8)
,7-I,I+4:PAINT(8,8),I+4:NEXT:SOUND7,55:S
OUND8,16
20 SETPAGE,0:CLS:LINE(98,76)-(158,136),1
5,B:FORI=5TO12:COLORI:PSET(78-I,47),0,TP
SET:PRINT#1,"YOPPARAI SPECIAL":NEXT
30 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO255STEP4:LINE(I
,0)-(I,211),4:LINE(0,I)-(255,I),4:NEXT:C
=5:FORI=0TO27:LINE(I,I)-(255-I,211-I),C,
B:C=C+1+(C=11)*7:NEXT:X=128:Y=106:P=128:
Q=106:V=0:W=0:C=0
40 FORI=0TO9:S=STICK(0):T=STRIG(0):LINE(
X,Y)-(P,Q),3-(I=9)*9:V=V+(S=7ANDV>-4)-(S
=3ANDV<4):W=W-T*(W>-4)*2-(W<4):P=X:Q=Y:X
=X+V:Y=Y+W:COPY(X-29,Y-29)-(X+29,Y+29)TO
(99,77),0:IFPOINT(X,Y)>5THEN60ELSENEXT:C
=C+1
50 COPY(0,0)-(16,16),2TO(RND(1)*239,RND(
1)*195),,TPSET:GOTO40
60 LINE(X,Y)-(P,Q),3:SOUND12,255:SOUND13
,9:FORI=0TO211STEP2:COPY(0,I)-(255,I),1T
O(0,I),0:COPY(0,211-I)-(255,211-I),1TO(0
,211-I),0:NEXT:SETPAGE,0
70 H=H-(H<C)*(C-H):FORI=5TO12:PSET(98,10
0-I),0,TPSET:COLORI:PRINT#1,"GAMEOVER":P
SET(104,116-I),0,TPSET:PRINT#1,USING"SC
###";C:PSET(94,124-I),0,TPSET:PRINT#1,US
ING"HI-SC ###";H:NEXT:POKE-869,1:GOTO20
```

変数の意味

グラフィック座標

P、Q……軌跡表示用(移動前の自機の座標保存用)
X、Y……自機の座標

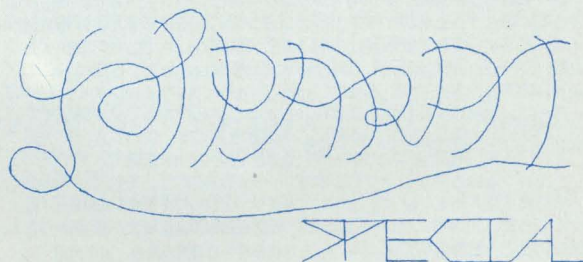
その他の変数

C……スコア
H……ハイスコア
I……ループ用
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
V、W……自機の座標増分

プログラム解説

10　画面初期設定／変数の型宣言／グラフィック画面への文字表示準備／パレット切り換え／ページ2の画面に玉を作成／PSGレジスタ設定
20　画面消去／ゲーム画面枠作成／タイトル表示
30　ページ1の画面にゲーム画面を作成／各種変数設定
40　スティック、トリガー入力受け付け／軌跡の表示／自機の移動増分、座標更新／衝突判定⇒行6へ飛ぶ／スコア加算
50　玉の表示／行4へ飛ぶ
60　効果音／ゲーム画面全体の表示
70　ハイスコア更新／メッセージ表示／リプレイ(STOPキー)／行2へ飛ぶ

プログラマからひとこと　煙をふいて

【SSR】SSRじゃ〃　このMファンの発売日(8月8日)はぼくの17回目のお誕生日である。おめでたいことであるが、アンケート用紙の年齢の欄に、16と書こうか17と書こうか迷ったぞ。結局、16と書いた下に注意書きをしといたけど。ところでちょいと昔にぼくのMSXもCock-Mさんと同じような症状にかかりました(7月号P58参照。FM音源がぶっこわれるというもの)。さらにその後、ぼくのMSXは煙をふいて完全にぶっこわれちゃったのだ(乱暴に扱っていたのが悪かったような気もするけど)。まあ、保証がきいて修理はタダだったから良かったけど。修理は早めにしといたほうがいいですよ。なっナポ(ちなみに友人のもこの症状にかかった。煙はふかなかったが)。—P. S. —タキオン速い／　のじけん強い／　ガチャピンオタッキー／

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>Y3G2	20>2xA1	30>X2G4	40>l7r6
50>lj00	60>DAB2	70>HZF3	

REMOTE TOWN リモート・タウン

MSX2/2+VRAM64K BY YOSHIX

▶遊び方は42ページ

```
10 '◆◆◆ REMOTE TOWN ◆◆◆ YOSHIX 1991.5
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0:CLEAR5000:MAX
FILES=2:R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:OPEN"GRP:
"AS#1:DIMM(19,37),K(79),VD(15),G(239):DE
FUSR=342:ONERRORGOTO710:PSET(88,72):PRIN
T#1,"ちょっとまってね"
30 FORI=0TO11:READI$:J=0:Q=0
40 IFQ>115THEN70
50 J$=MID$(I$,J+1,2):IFASC(LEFT$(J$,1))<
97THENW=VAL("&H"+J$):VPOKE&H8000+I*128+Q
,W:J=J+2:Q=Q+1:GOTO40ELSEE=ASC(LEFT$(J$,
1))-96
60 VPOKE&H8000+I*128+Q,W:E=E-1:Q=Q+1:IFE
THEN60ELSEJ=J+1:GOTO40
70 NEXT
80 FORI=0TO1:READI$:FORJ=0TO23:VPOKE3072
0+I*32+J,VAL("&H"+MID$(I$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:FORI=0TO4:READSY(I):FORJ=0TO15:READK
(I*16+J):NEXTJ,I:FORI=0TO15:READVD(I),J,
Q,W:COLOR=(I,J,Q,W):NEXT
90 '●●● TITLE ●●●
100 CLS:YR=0:M!=2000:G=0:D=0:X=6:Y=7:BK=
0:LF=0
110 PSET(72,64):PRINT#1,"<REMOTE TOWN>":
COLOR11:PSET(64,88):PRINT#1,"[SPC] START
":PSET(64,104):PRINT#1,"[RET] DATA LOAD"
:COLOR6:PSET(80,128):PRINT#1,"YOSHIX 199
1":A=USR(0)
120 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB560:GOTO50
0ELSEIFSTRIG(0)=0THEN120ELSEGOSUB560
130 '●●● MAKE MAP ●●●
140 COLOR15,0:CLS:FORI=0TO37:FORJ=0TO19
150 IFLFTHEN170
160 IFJ=I¥2+3THENM(J,I)=5-(I=7)ELSEIFRND
(1)*99<1THENG=G+3:M(J,I)=RND(1)*4+8ELSEM
(J,I)=RND(1)*2
170 COPY(M(J,I)*12,0)-(M(J,I)*12+11,11),
1TO(J*12+(IMOD2)*6+4,I*4),0,TPSET:NEXTJ,
I:LINE(8,161)-(247,210),15,BF:COLOR0,15:
PSET(16,164):PRINT#1,"REMOTE TOWN      YO
SHIX 1991"
180 LINE(9,174)-(246,209),8,BF:FORI=0TO2
:COPY(I*16+192,0)-(I*16+206,7),1TO(16,I*
8+176),0:NEXT
190 COLOR15,8:RESTORE700:FORI=0TO3:READI
$:PSET(96,I*8+176):PRINT#1,I$:NEXT
200 '●●● COMMAND ●●●
210 PLAY"S9M999O5E8C8"
220 LINE(16,200)-(87,207),8,BF:GOSUB520:
PUTSPRITE1,(0,216)
230 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB560:IFS=3ORS=
7THEND=(D+4)MOD8ELSEIFS=5THEND=(D+1)MOD8
ELSEIFS=1THEND=-(D-1)*(D>0)-(D=0)*7ELSE2
30
240 PUTSPRITE0,((D¥4)*80+88,(DMOD4)*8+17
5),15,0:IFSTRIG(0)THENGOSUB560:A=USR(0):
ON-(D-3)*(D>3)-(D<4)GOTO260,330,450,480
250 GOTO230
260 S=STICK(0):IFSTHENY=Y+(S=5)*(Y<37)-(
S=1)*(Y>0):X=X+(S=3)*(X<19)-(S=7)*(X>0)
270 PUTSPRITE1,(X*12+(YMOD2)*6+3,Y*4+3),
15,1:I=M(X,Y):J=K(D*16+I):PRESET(16,200)
:IFJTHENPRINT#1,USING"けいひ#####0";JELSEPRI
NT#1,"けいひ ----"
280 IFINKEY$=CHR$(27)THENGOSUB560:GOTO22
0ELSEIFSTRIG(0)ANDJANDJ*10<=M!THEN300ELS
E260
290 '●●● PUT CHR ●●●
300 M!=M!-J*10:G=G-(D=4)*20:BK=BK-(D=3)*
3:IFM(X,Y)>7ANDM(X,Y)<12THENG=G-3
310 GOSUB560:M(X,Y)=SY(D):M=X:N=Y:GOSUB5
30:GOSUB520:GOTO260
320 '●●● NEXT ●●●
330 FORW=0TOBK+9:M=RND(1)*20:N=RND(1)*38
:V=1:Q=M(M,N):FORI=(N>0)TO-(N<37):FORJ=(
M>0)TO-(M<19):V=V+VD(M(M+J,N+I)):NEXTJ,I
340 IFQ=5ANDRND(1)*80<1THENM(M,N)=6:GOSU
B530
350 IFRND(1)*200<1ANDQ<3ANDG>99THENBK=BK
+2:M(M,N)=15:GOSUB530:GOTO380
360 IFV>20THENIFQ>7ANDQ<12THENG=G+9:M(M,
N)=13:GOSUB530:GOTO380ELSEIFQ=13THENG=G+
20:M(M,N)=14:GOSUB530:GOTO380
370 IFV>3ANDQ=2THENM(M,N)=RND(1)*4+8:G=G
+3:GOSUB530
380 PSET(16,200):PRINT#1,USING"WAIT####"
;BK+9-W:NEXT
390 G(YR)=G/20:YR=YR+1:IFYRMOD3=0THENM!=
M!+G*3+100
400 IFYR<240THEN210
410 '●●● GAME OVER ●●●
420 PSET(16,200):PRINT#1,"PUSH RET":A=US
R(0):FORI=0TO1:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT
430 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR15,0:CLS:LIN
E(7,0)-(248,151),15,B:FORI=0TO239:LINE(I
+8,150-G(I))-(I+8,150),11:NEXT:PSET(56,1
75):PRINT#1,"おつかれさまでした":PSET(70,190):PR
INT#1,USING"じんこう######00にん";G:FORI=0TO1:
I=-STRIG(0):NEXT:GOTO100
440 '●●● DATA SAVE ●●●
450 PSET(16,200):PRINT#1,"SAVE(Y/N)":A=U
SR(0)
460 I$=LEFT$(INKEY$+" ",1):ONINSTR("NnYy
",I$)+1GOTO460,220,220:OPEN"R-TOWN.DAT"F
OROUTPUTAS#2:FORI=0TO37:FORJ=0TO19:PRINT
#2,M(J,I):NEXTJ,I:PRINT#2,YR,M!,G,BK:FOR
I=0TOYR:PRINT#2,G(I):NEXT:CLOSE#2:GOTO22
0
470 '●●● DATA LOAD ●●●
480 PSET(16,200):PRINT#1,"LOAD(Y/N)":A=U
SR(0)
490 I$=LEFT$(INKEY$+" ",1):ONINSTR("NnYy
",I$)+1GOTO490,220,220
```

次ページへ続く

```
500 OPEN"R-TOWN.DAT"FORINPUTAS#2:FORI=0T
037:FORJ=0TO19:INPUT#2,M(J,I):NEXTJ,I:IN
PUT#2,YR,M!,G,BK:FORI=0TOYR:INPUT#2,G(I)
:NEXT:CLOSE#2:LF=1:GOTO140
510 '●●● SUB ●●●
520 COLOR15,8:PSET(32,176):PRINT#1,USING
"##年##月";(YR¥12+1)MOD100;(YRMOD12)+1:PSE
T(40,184):PRINT#1,USING"######";M!:PSET(
24,192):PRINT#1,USING"□#####00";G:RETURN
530 SETPAGE,1:LINE(0,13)-(35,50),0,BF:SE
TPAGE,0:FORI=(N>0)TO-(N<37)-(N<36):FORJ=
(M>0)TO-(M<19):COPY(M(M+J,N+I)*12,0)-(M(
M+J,N+I)*12+11,11),1TO(J*12+((N+I)MOD2)*
6+12,I*4+20),1,TPSET:NEXTJ,I
540 COPY((NMOD2)*6+12,20)-((NMOD2)*6+23,
31),1TO(M*12+(NMOD2)*6+4,N*4),0,TPSET
550 RETURN
560 FORI=0TO9:SOUND8,13:SOUND1,0:SOUND0,
I*15+99:NEXT:SOUND8,0:RETURN
570 '●●● DATA ●●●
580 DATA00I0EEEaE000dF100FFbF8888Fa88FFa
F888F88F88b8F88a,00ウ0EEEcE000011E00F1008
88F88aFFb88aF8a8FFF8FFF88a8F88a,00y0400え
0EE000a3FFEEEaE113011EEEE0F1008Fb88F88F8
8b8F888FaFFF888a8F88a
590 DATA000400w45C04C00g0EE000d0EE000♠0E
EEaE000EF3FFF11131EaEEaE1F100FFbF8FFa8Fa
FFb888F88F888aFF88a,0045C0004000t5CC45C0
0gEEaE000b0EEEaE000z0EE000bEEc003FEF3F13
1E13FEEEE11EF100888F88aF8b88a8Fa888FFFF8
88aF8a88
600 DATA005CC5545C00b055000c0BB000c01100
0c4CC4CC00b01B000bFFEEa00a0EEE11FEEEE000
7667B000c077000b0EE1B000c0EE000b0EEEaE00
0aFFEEa1100EF3FEF1E131EFFEE1EEEF1E0888F8
8aF8c888FF88FFFb888F888F88
610 DATA00C34455CC00a054555000a0BBBaB00
0a0111a1000aBC5A553C00a01FF1BB000a77FF11
B0000FF111FFF1100077767BB000a011F7AA0000
EEE111EE000a0EEE111000aEEc00a3FFF1113003
FEF3F131E13FFEFEEaF1E0888F888F88FF8FF888
8F88a8F88F888F888aF8
620 DATA055345CCC35005555C5455500BBBcB00
111c100CBB55aA5C0011F11F11BB001FF77111BB
00FF1333FF1100BF777677BB00B11aAAaB0EE11a
EE11100BBFF76711B00BFFEEa11B00BEF3F131EB
0EF3FEF1E131E3FFFFEEEaE188hFF88aF888F888
d
630 DATA555A5CC53555a5C55aC545BBe11eCCB5
B77775CCB111FF1FF11BB177FF11F11B533311F3
3335BBFFF77EEBBBaF112FFAABBFF111EE111BBa
B7767771BBa33FF1133BBa3FEF1E13BB3FEF3F13
1E13FF3FFEEEE111F8a8F888Ff88F888F88F88c
640 DATA0555CC35A550054554a55500BBBcB001
11c100C55B7777CC00BB111F11F100BF377111F1
00FF1555FF1100BBF3FFEEBB00BBF222FEEB00FF
1BFFF1BB00BB7FF77EBB00BFF33a11B00BEF3F13
1EB00F3FEF1E13100FFF3FE11110F8d8FFF8F88F
88Fe88c
650 DATA00055A555000a0555C55000a0BBBaB00
0a0111a1000a05B55CC000a0BB11FF000a033F11
F000a0555a5000a0BBFFEB000a0BF222B000a0BB
BFFB000a0FFFFEE000a0FFF111000a0FEF1E1000
a0F3F131000a0FFF1110008F88F8a8Ff88FF88FF
8F88c
660 DATA00a0A5000c055000c0BB000c011000c0
CC000c0B1000c0F1000c055000c0BB000c0FE000
c0BB000c0FF000c0F1000c0F1000c0F1000c0F10
00a8F888F88F88FfF88FF88F88c
670 DATAC0F0FCFEFCF0C0,030C3040804030 0C0
3000000000000000C0300804083 0C0
680 DATA2,25,20,,10,,,,,90,98,100,150,,,
,,3,30,25,20,,,,,,95,103,105,155,,,,,4,5
0,45,35,,,,,,115,123,125,175,,,,,7,300,2
95,290,,,,,,390,398,400,450,,,,,12,200,1
95,190,,,,,,290,298,300,350,,,,
690 DATA,,,,,2,2,2,1,6,,,3,,,,18,2,7,2,1
,,4,1,30,3,5,7,18,,2,6,1,1,3,3,1,,3,3,1,
4,2,,2,6,4,,1,,2,,3,6,2,2,4,4,4,4,1,7,7,
7
700 DATAたくちそ゛うせい  た゛んちけんせつ,と゛うろせいひ゛  しゅう
りょう,こうえんけんせつ  DATASAVE,か゛っこうけんせつ DATALOA
D
710 '●●● ERROR ●●●
720 CLOSE#2:IFERR=70THENI$="テ゛ィスクの し゛ゅんひ
゛か゛ て゛きてない":GOTO780
730 IFERR=53THENI$="ファイルか゛ みつからない":GOTO7
80
740 IFERR=68THENI$="つめを かきこみかのうに してね":GO
TO780
750 IFERR=66ORERR=67THENI$="テ゛ィスクか゛ いっは゜
い":IFERR=66THENKILL"R-TOWN.DAT":GOTO780E
LSE780
760 IFERR=60ORERR=69THENI$="テ゛ィスクか゛ これれて
る":GOTO780
770 ONERRORGOTO0
780 BEEP:COLOR15,2:LINE(239,190)-(16,176
),2,BF:PRINT #1,I$
790 PSET(16,184):PRINT #1,"なにか キーを おしてね"
:COLOR15,0:PUTSPRITE0,(0,216):A=USR(0)
800 IFINKEY$=""THEN800ELSEIFERL=500THENR
ESUME100ELSERESUME180
```

変数の意味

マップ座標

X、Y……マップカーソルの位置(スプライト座標にも使用)
M、N……建造フェイズで注目しているマスの位置／マップ書き換えサブの指定パラメータ(書き換える位置)

その他の変数

A、E、I、I$、J、J$、R、S、W……汎用
BK……この値によって、1ターンに家を建てたり家をビルにしたりする回数が決まる
D……コマンドカーソル位置のコマンドまたは実行中のコマンド番号(0：宅地造成、1：道路整備、2：公園建設、3：学校建設、4：団地建設)
G……現在の人口の100分の1
G(n)……各月の人口の2000分の1(グラフ用)
K(n)……nMOD16のマップキャラに対してn￥16のコマンドを実行するときの経費の10分の1(0なら実行不可)
LF……ロードフラグ⇨マップ描画時に新規ゲームか(0)データをロードしたか(1)を示すフラグ
M／……現在の予算
M(n, m)……マップ(0：林、1：草地、2：宅地、3：道、4：公園、5：線路、6：駅、7：学校、8〜11：家1〜4、12：団地、13〜14：ビル1〜2、15：工場)
Q……建造フェーズで、注目しているマスの内容／一時変数
SY(n)……コマンド番号からマップ構成キャラクタの番号への変換表
V……建造フェーズで、注目しているマスの周囲の評価値合計⇨この値によって家を建てるかどうか、家をビルにするかどうかが決まる
VD(n)……各マップキャラの評価値
YR……年と月の合成値(=ターン番号)

プログラム解説

10〜80　プログラム初期化
　10〜20　画面初期化／文字領域確保／使用ファイル数設定／乱数初期化／整数型宣言／グラフィック画面への文字表示準備／配列宣言／USR関数定義⇨キーバッファクリア／エラー発生時の分岐先指定／お待たせメッセージ
　30〜70　ページ1にマップキャラ、漢字を描く
　80　スプライトパターン定義／各種データ読み出し／パレット切り換え
90〜190　ゲーム初期化
　90〜110　タイトル画面表示
　120　リターンキーとトリガーの入力判定
　130〜190　マップ作成／パラメータ、コマンド表示
200〜220　ターン初期化
　200〜210　効果音
　220　メッセージ欄消去
230〜250　コマンド選択(カーソル移動／トリガー入力判定／コマンドによる分岐)
260〜310　マップ位置選択(建造コマンド時)
　260〜270　マップカーソルの移動／経費表示
　280　ESCキーとトリガー入力判定／実行可能かの判定
　290〜300　予算、人口などのパラメータ更新
　310　マップ更新
320〜400　建造フェイズ(終了コマンド時)
　320〜330　乱数による位置選択／周囲の評価値合計の計算
　340　線路を駅に変える
　350　工場を建てる
　360　家、ビル1をビル1、ビル2にする
　370　家を建てる
　380　カウントダウン表示
　390　予算追加
　400　終了判定
410〜430　ゲーム終了
　410〜420　メッセージ表示／リターンキー入力待ち
　430　グラフ表示／メッセージ表示／トリガー入力待ち／リプレイ
440〜460　セーブ⇨確認とディスクへの書きこみ
470〜500　ロード⇨確認とディスクからの読みこみ
510〜560　サブルーチン群
　510〜520　パラメータ表示サブ
　530〜550　マップキャラ書き換えサブ⇨重ね合わせのため、いったん周囲のいくつかのマスをページ1に描いた後、もとの画面に転送する
　560　効果音サブ
570〜700　データ
　570〜660　マップ構成キャラクタデータ(行30で読みこみ)
　670　スプライトパターンデータ(行80で読みこみ)
　680　コマンドとマップ構成キャラクタの変換表および経費(行80で読みこみ)
　690　評価値データ／パレットデータ(行80で読みこみ)
　700　コマンド名データ(行190で読みこみ)
710〜800　ディスクアクセスに対するエラー処理

プログラマからひとこと　野望があります

【YOSHIX】約1年ぶりの投稿です。今回の作品はAⅢに多大な感銘を受け、制作しました。しかしこの作品に関しては、期待を抱き過ぎると(特にAⅢをプレイされた方)路頭に迷ってしまいますので注意してください。さて、久し振りに投稿した理由のひとつに、有名なファンダム投稿者の実態(?)を紹介している「FAN CLIP」に掲載されたいという野望があります。しかし、我が家は熊本にあり、実績も乏しいので、半分あきらめていますが、これからはそういった意味も含めて、最低2か月に1本は投稿していきたいと考えています。話は変わりますが、ディスクマガジンなるものを作ってしまいました。「徒然雑草」というソフトで、創刊号と第2号の2本があります。内容はゲーム、音楽、CG、小説など多岐に渡っています(編集部注：作者から通信販売についてのコメントが付けられていましたが、ファンダムでは掲載できないので削除しました)。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>XED0	20>7Lr2	30>Rm40	40>G010
50>PaB2	60>8SQ0	70>B200	80>0GT3
90>li30	100>GmK0	110>kIY2	120>PDJ0
130>qj40	140>4470	150>3f00	160>YUM1
170>B2w2	180>cl01	190>31M0	200>kS40
210>iE20	220>BLD0	230>X4r1	240>QcT1
250>FE00	260>K7A1	270>iLq1	280>vIT0
290>fQ40	300>bVv0	310>QeE0	320>WO30
330>gdO2	340>ct90	350>IQR0	360>Qd21
370>KdH0	380>F9D0	390>VJP0	400>Qn10
410>2H50	420>Cvd0	430>Rod5	440>nD50
450>ZCA0	460>WMR3	470>3A50	480>J8A0
490>1KK0	500>nLi1	510>L130	520>W8r1
530>nQH5	540>vWj0	550>M200	560>8uF0
570>RI30	580>L8Z4	590>w736	600>YUe4
610>WDO6	620>iZO5	630>XrI5	640>rhc5
650>1fY5	660>KJl2	670>HgT0	680>Osk3
690>7VQ1	700>YBb1	710>vk30	720>drY0
730>30F0	740>vwH0	750>eej0	760>2nL0
770>mF00	780>cEC0	790>HAZ0	800>waB0

THE BADMINTON

ザ・バドミントン

MSX MSX2/2+RAM18K BY 阿部俊一郎

▶遊び方は37ページ

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR7,1,1:WIDTH32:KEYOFF
:CLEAR:DEFINTA-Z:ONKEYGOSUB140
20 FORI=0TO4:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1433
6+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I
30 FORI=0TO5:READA$,A:FORJ=0TO7:VPOKEA*8
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:VP
OKE8194,160:VPOKE8195,160:VPOKE8204,252:
VPOKE8205,240:VPOKE8206,80:VPOKE8207,128
:VPOKE8208,160
40 FORI=0TO9:FORJ=0TO2:S$(I,J)=MID$("prp
p ppqp p  p  p prpqqppqqrrp rppqpq ppqp
 pprrrrppqpprrprppqprrp  p  pprpprppppr
ppqpqqp",I*9+J*3+1,3):NEXTJ,I:GOSUB140
50 KEY(1)ON:FORI=0TO1:FORJ=0TO2:LOCATE11
+I*7,6+J:PRINTS$(P(I),J):NEXTJ,I:LOCATE,
9:PRINTSPC(32):LOCATE11+R*7,9:PRINT"xxx"
:LOCATE5,21:PRINTSPC(22):Q=9:E=R:IFP(R)=
8THENA$="   SERVER GAME POINT!":GOSUB170
ELSEIFP(R)=9THENGOSUB130
60 X=68+E*104:Y=98:K=0:L=0:SOUND6,30:SOU
ND8,16:SOUND12,10:SOUND7,23:PUTSPRITE0,(
X,Y),15,0:FORI=0TO1:I=-STRIG(E):NEXT
70 Q=Q+1:L=L+1:K=K+(-E*2+1)*-(K<>0):X=X+
K:Y=Y+L:S=STICK(E):H=-(Y>40ANDQ>5AND((E=
0ANDX<120)OR(E=1ANDX>120)))
80 IFS>0THENIFHTHENSOUND13,0:Z=(136-Y)¥2
0+12:K=(E=1AND(S>4ORS=1)ORE=1ANDS=3)*Z-(
E=0ANDS=7ORE=0ANDS<6)*Z+(STRIG(E)+1)*6*(
-E*2+1)+((S=7)-(S=3))*5:L=((S=1)-(S=5))*
14+2+((E=1ANDS=3)OR(E=0ANDS=7))*5:E=1-E:
Q=0:H=0ELSEIFQ>3THENSOUND13,0:Q=0
90 IFY>104AND((X-K>127ANDX<129)OR(X-K<11
3ANDX>111))ANDK<>0THENSOUND13,0:X=128-E*
14:K=0:L=0:E=1-E
100 IFY<140THENPUTSPRITE0,(X,Y),7+H*8,(S
GN(L)+2-E+1)*-(K<>0):GOTO70
110 PUTSPRITE0,(X,136),15:W=-((X>8ANDX<1
20)ORX>232):IFR=WTHENA$="          POINT"
:GOSUB170:P(R)=P(R)+1ELSEA$="      SERVIC
E OVER":GOSUB170:R=1-R
120 FORI=0TO1500:NEXT:GOTO50
130 A$="V15O5L16BAGFGFEDGFEDC4":PLAYA$,"
R16"+A$:FORI=0TO4500:NEXT:A$="       GAM
E OVER":GOSUB170:FORI=0TO1:I=0:NEXT
140 CLS:PUTSPRITE0,,0:FORI=19TO22:LOCATE
2,I:PRINTSTRING$(28,97);:NEXT:FORI=15TO1
8:LOCATE16,I:PRINT"h":NEXT:E=0:R=0:FORI=
0TO1:LOCATE3+I*19,6:PRINT"PLAYER"+CHR$(4
9+I):P(I)=0:NEXT
150 RESTORE240:FORI=0TO3:READA$:LOCATE5,
I+1:PRINTA$:NEXT:LOCATE4,0:PRINT"THE"
160 A$="     PUSH SPACE KEY":GOSUB170:A$=
"V15O5L16CEDFEGFABGFEDCDEDC4":FORI=0TO1:
I=-STRIG(0):NEXT:PLAYA$,"R16"+A$:FORI=0T
O6000:NEXT:A$="     LOVE ALL PLAY!!":GOSU
B170:R=0:FORI=0TO2500:NEXT:RETURN50
170 A$=A$+"                ":FORQ=0TO21STEP2:SOU
ND7,56:SOUND0,50+Q*6:SOUND1,0:SOUND8,15:
LOCATE5,21:PRINTMID$(A$,22-Q,22);:NEXT:S
OUND8,0:RETURN
180 DATA 0000001F101F1F0F0F0700030303010
0000000F808F8F8F0F0E000C0C0C08000
190 DATA 00000010F7F2F170B0502010000000
0001C3EDEEEF4F8F8F8F0F070A0602000
200 DATA 00387C7B772F1F1F1F0F0F0E0506040
000000080F0FEF4E8D0A040800000000
210 DATA 00000000102050B172F7F0F0100000
0002060A070F0F0F8F8F8F4EEDE3E1C00
220 DATA 000406050E0F0F1F1F1F2F777B7C380
000000000008040A0D0E8F4FEF080000000
230 DATA FFFF000000000000,97,C0C0C0C0C0C
0C0C0,104,FFFFFFFFFFFFFFFF,112,000000FFF
FFFFFFF,113,FFFFFFFFFF000000,114,00FFFFF
FFF000000,120
240 DATA┬─┐    │    ◆    │        ,├─┤ ┌┐ ┤┌┬
┐┬┌─┐┼─┌─┐.┌─┐,│ ││││││││││ ││ │ ││ │,└─┘
└┘└┘┴┴┴┴┴┴ ┴└─ └──┘┴ ┴
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……シャトルの座標

K、L……シャトルの移動増分

その他の変数

A……パターン定義するキャラクタの番号

A$……汎用

E……ショットするプレイヤー

H……ショット可能かどうかの判定用フラグ

I、J……ループ用

P(n)……各プレイヤーのポイント

Q……ショット可能かどうかの判定用

R……サーブ権のあるプレイヤー番号

S……スティック入力用

S$(n, m)……ポイント表示用文字列

W……ラリーの勝者

Z……シャトル移動増分計算用

プログラム解説

10 初期画面設定／変数型宣言／ファンクションキー入力時の割りこみ先指定

20 スプライトパターン定義

30 キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定

40 ポイント表示用文字列作成

50 ファンクションキー入力時の割りこみ許可／ポイント・サーブ権表示／ポイント判定／ゲームオーバー判定

60 変数設定／PSGレジスタ設定／サーブ入力待ち

70 シャトル移動計算／スティック入力受け付け

80 ショット判定

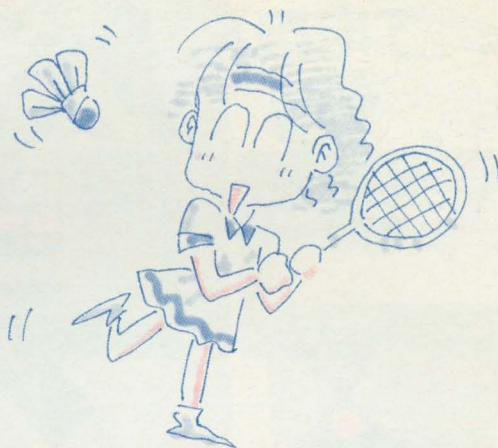
90 ネット判定

100 ミス判定／シャトル表示

110 シャトル表示／ラリーの勝者決定／メッセージ表示

120　時間待ち
130　効果音／ゲームオーバー
140　ゲーム画面作成
150　タイトル表示
160　効果音／ゲームスタート
170　メッセージ表示サブ
180～220　スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)
230　キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)
240　タイトルデータ(行150で読みこみ)

プログラマからひとこと　くやしいのでゲームにしました

【阿部俊一郎】2度目の採用ありがとうございます。今回はずうずうしく自己紹介します。本名、阿部俊一郎。宮城県仙台第一高等学校というところに通っています。今年の春で2年になり、刻々と迫る大学受験のプレッシャーに苦しめられている今日このごろです。バドミントン部に所属していますが、バドミントンはマイナーなのがくやしい。くやしいのでゲームにしました。現在の愛機はSANYOのMSX2+。夏休みに向けてシミュレーション風のゲームを構想中ですが、その中で漢字表示や、スクロール処理などをがんばって使ってみたいなあと思っています(でもMSX2+専用になっちゃうなあ)。最後に、テストプレイその他で協力してくれた佐伯恒くん、栗原篤史くんに感謝。またよろしくね。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

```
  10>GYG0   20>3Si0   30>sq82   40>nLO4
  50>ERL4   60>oJG1   70>2qF2   80>tL79
  90>XDH1  100>PtX0  110>0AN2  120>AS20
 130>iWW1  140>YdW2  150>V5I0  160>CVO4
 170>TTG1  180>mIX0  190>jAY0  200>n1X0
 210>FrY0  220>LUX0  230>AW82  240>pLP2
```

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　>　確認用データ
となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合
SAVE"ファイル名",A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREEN0:WIDTH40
を実行しておき、

④GOTO9000
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9000-9110
を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

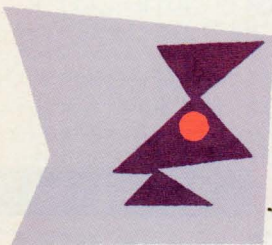
ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>l040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

今月から新しくはじまった、このページは、今、いちばんトレンディなパソコン通信を楽しんでしまおうというページ。1回目の今回は基本に立ち戻ってみようと思う。

ところでパソ通てどんなもんだ？

パソコン通信(略してパソ通)では、ホストと呼ばれるコンピュータを中心に、たくさんの人たちのパソコンを電話回線でつないだネットワーク(ネットと略す)を使って、その参加者(ネットワーカーという)どうしでコミュニケーションする。

パソ通はネットを通して、たくさんの友達もできる、とても楽しいパソコンの使い方なのだ。

ところでネットには、4つの基本要素というのがあるのだ。まず自分のメッセージを書きこんでいろいろな話をする伝言板のような機能を持つボード。メッセージを見た人が返事を書きこんでくれるのがうれしい。

文字でおしゃべりするチャットは口下手で電話も苦手な人でも話がはずんでしまう。

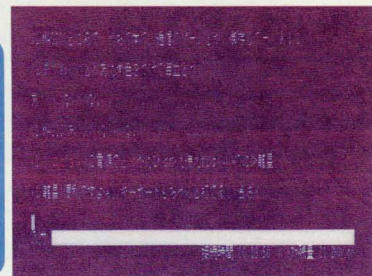
個人あてにメッセージを送るメールは、編集部でも原稿の受渡しなどに利用している便利な機能。

そして、仲間たちが作ったゲームやツールを無料で使えるフリーウェアもあるネットはとっても楽しいところなのだ。

■パソコン通信の4つの基本要素

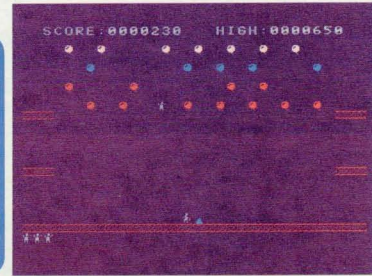
ボード

↑書きこまれたメッセージは多くの人の目にふれる

チャット

↑複数回線のネットならたくさんの人と同時に話せる

メール

↑個人あてにプライベートな連絡をすることもできる

フリーウェア

↑ゲームやツールが、無料で楽しめるのだ！

モデムのはなし

モデムとはコンピュータのデータ信号を電話回線用の信号にして送信し、逆に受信した電話回線からの信号をコンピュータ用に変換する機械のことで、パソコン、電話回線、通信ソフトなどとともに、パソ通に絶対必要な道具の1つだ。

MSX で通信をする場合、モデムには2つの種類がある。

1つはFS-CM1のように、MSX のスロットにさしこむ、専用のモデムカートリッジだ。

ゲームのROMソフトのようにスロットにポンとさしこみ、電話回線を接続するだけですむ手軽なものだが、通信速度が1200bps と、遅いのが欠点だ。

一方、MSXに限らずRS-232C規格のインタフェースがあれば、どの機種でも接続できる汎用モデムもある。2400bps以上のより速い通信速度が使え、MNPという通信中のデータのエラーを補正する規格に対応しているなど、モデムの性能はこちらが上だが、MSXでこれを使う場合、モデムの他にRS-232Cのインタフェースと通信ソフト(アスキーMSX-TERM12800円など)を別に買わなければならない。この「パソ通天国」のコーナーでは通信ソフトを内蔵し、それ1つで気軽にパソ通が楽しめる、MSX専用のFS-CM1をおすすめ。

モデムカートリッジ

パナソニック
☎06-908-1151
FS-CM1
32800円也

RS-232Cインターフェイス+汎用モデム

アスキー☎03-3486-8080
MSX-SERIAL 232
20000円也

編集部で使っているモデム
アイワ
☎03-3827-3620
PV-A24VM5
38000円也
(買ったときの値段)

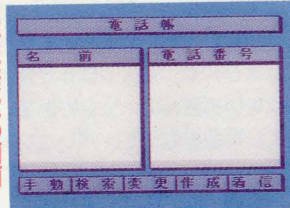
FS-CM1でネットに入るまで

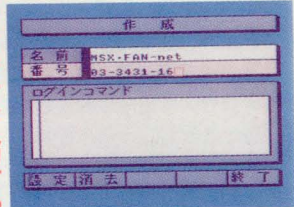
■電話番号をセットする

ではFS-CM1を使って、実際にネットに入る(アクセスする)までの手順を説明しよう。

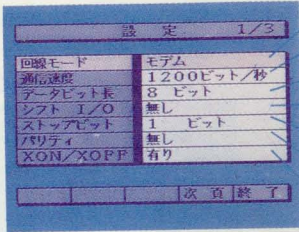
FS-CM1を立ち上げ、①通信・電話帳の機能を選ぶ。すると、内蔵通信ソフト「MSX-TELCOM」が起動、電話帳の画面があらわれる。

F4キーを押して電話帳データを作成しよう。カーソルを上下させ、名前と書かれた行が反転したら、ネットの名前を入力する。電話番号も同様に入力する。入力できたら、カーソルを合わせてリターンキーを押すと、自動的に電話をかけてくれる。

電話帳作成の画面

⬆この画面からスタートするのだ

電話番号を入力する

⬆ネットの登録は漢字が使えないのが残念

■FS-CM1を設定する

設定 1/3

設定 1/3	
回線モード	モデム
通信速度	1200ビット/秒
データビット長	8 ビット
シフト I/O	無し
ストップビット	1 ビット
パリティ	無し
XON/XOFF	有り

次頁 終了

❶パソ通するなら絶対「モデム」
❷通信速度は「1200ビット/秒」でOK
❸1文字は通常「8ビット」で表す
❹上で7ビットじゃないなら「無し」
❺通信コードは「1」ビットが常識
❻ほとんど「無し」でOK
❼情報が「有」ふれないようにする

設定 2/3

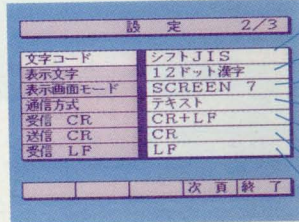
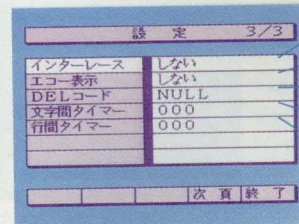
設定 2/3	
文字コード	シフトJIS
表示文字	12ドット漢字
表示画面モード	SCREEN 7
通信方式	テキスト
受信 CR	CR+LF
送信 CR	CR
受信 LF	LF

次頁 終了

❽MSXの文字は「シフトJIS」
❾「12ドット漢字」なら漢ROM不要
❿「SCREEN7」がいちばんかな？
⓫いつもは「テキスト」で切り抜ける
⓬「CR+LF」は見にくいけれど
⓭送るなら「CR」がいちばん
⓮LFはやっぱり「LF」でいいの！

設定 3/3

設定 3/3	
インターレース	しない
エコー表示	しない
DELコード	NULL
文字間タイマー	000
行間タイマー	000

次頁 終了

⓯「しない」ほうが賢明
⓰画面には二重に表示「しない」
⓱DEL コードは「NULL」で
⓲文字間タイマー「000」が当たりまえ
⓳行間タイマーも「000」でオールライト

面倒な、通信パラメータの設定。通信に必要なきまりを、各ネットの仕様に合わせるわけだ。写真はニフティサーブ用だが、多くのネットもこれと同じで大丈夫なはずだ。以下は設定時に変更の可能性のあるものや、注意するべきパラメータの説明なのでよく読んでね。

❷ほとんどのネットは1200bps以上の通信速度にも対応しているので1200ビット/秒に。

❼XON/XOFFは、データ受信しているパソコンのデータ処理が間に合わずメモリがあふれそうになったとき、送信側に、「ちょっとまて」という信号を送る機能で、通常は有りにする。

❽送信する文字コードの設定。シフトJISは多くのパソコンで使われているMS-DOSが採用しており、ほとんどのネットはこの方式でOKだ。

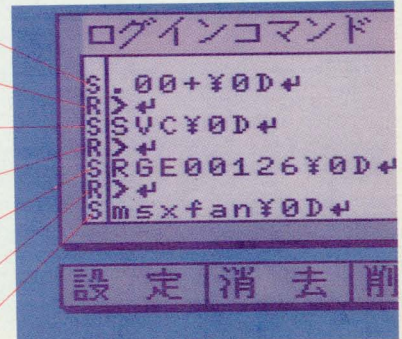
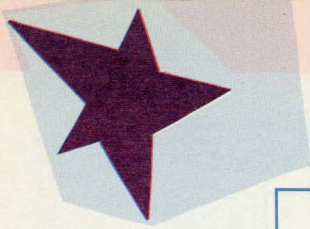
❾表示する文字パターンの設定。FS-CM1は12×12ドットの漢字パターンデータを内蔵しているので、漢字ROMがなくても受信した漢字を読める。

⓫プロトコルという、コンピュータどうしのデータ受渡しの約束を設定する。ダウンロードなどをするとき、テキスト、Xモデム、ログの3種類を使い分ける必要がある。

⓬⓭⓮カーソルを行の先頭に移動させる信号のCR(Carriage Return)コードと、カーソルを次の行に移動させる信号のLF(Line Feed)コードを送受信したときの扱いを決める。受信CRは、CR+LFに。

⓯画面表示をインターレースモードにすると、表示する行数が増えるが、画面がちらつくのでRGBモニタ以外ではインターレースにしないほうがいい。

■オートログインファイルの作り方

ネットにアクセスするとき必要なIDやパスワードの入力を自動化するのがオートログインファイルだ。下のニフティサーブの場合、IDやパスワードを入力するまえにネットから「--->」型の文字列が送信されてくるので、「>」を受信(Recieve)したら、IDやパスワードを送信(Serve)するという手順を登録してある。「>」が「?」でも、「:」でも、書き方はおなじだ。

ネットに参加するにはどうするの？

■アクセスするネットを見つける

本当はモデムの設定をするよりまえに、しておかなければいけないことがある。それは肝心のアクセスするネットをさがしておくことだ。

ネットには、個人が趣味や特定の目的を持って運営している草ネットや、法人や団体が運営している無料のネットがある。また料金を取って、パソコン通信を利用したさまざまなサービスと、整備された通信のための環境を提供する営利目的の有料ネットもある。

それぞれのタイプに違った持味があり、各ネットも1つ1つが実に個性的である。

まず自分の興味や趣味にあったネットを見つけること。それがパソ通を楽しむ第1歩なのだ。

■まずは資料を集めてみる

まずは資料を集めてみよう。最近ではパソ通の専門誌もあるし、大手の有料ネットは雑誌に広告を出している。また、電波新聞社から、ネットの情報を集めたBBS電話帳も出ている。これらの資料から読み取る情報として有料ネットならまず料金。そして、そのネット用の支局(アクセスポイント)がどこにあるかは重要なポイントだ。遠くのネットにアクセスするには、それなりの電話料金がかかるのだ。

また、入会する方法や手続きなども要注意だ。

ネットの広告の例

M・FANネット開局のお知らせ

●全国88カ所にアクセスポイントを設置しています。

●入会金 5000円
●基本料金 毎月500円
●回線使用料 1分／10円
●課金上限 10000円

⇧たとえばこんな広告からはこの項目に注目

■ゲストアクセスを利用する

ネットによっては、ゲストアクセスというシステムがある。

これは、ネットの雰囲気をはじめてアクセスした人に伝えるために、ホストが仮のIDやパスワードを用意していて、それを使ってネットを見学することができるシステムだ。草ネットや無料ネットには、ゲストアクセスを認めているネットが多い。書きこみができなかったり、見られるボードが限定されていたりはするが、できるだけこのシステムを利用して、そのネットの雰囲気をつかむことだ。

特に初心者は、趣味や興味にあった、気軽に書きこめそうなネットを探そう。ネットにも相性があるのだ。

ゲストアクセスの例

⇧ゲストIDが用意されている(PASO-NET)

■IDを取るには？

⇧郵送による申込書の1例(アスキーネット)

気に入ったネットが見つかったら、正式にIDを取得する。IDを申請する方法は、大きく分けて2つある。

1つは、郵便によって、入会申込をするやり方だ。申込用紙の申請方法や、あるいは書式がネットに書かれているので、その指示にしたがって、主宰者に手紙を送る。

正式のIDは、郵送されてきたり、再度ゲストアクセスして確認したりする。

もう1つは、オンラインサインアップだ。ネット上で住所や氏名、所有機種などの質問に答えてIDをもらってしまうという方法だ。その場でIDを発行してくれる場合もあるが、多くは1週間ぐらい待たされる。

オンラインサインアップ

⇧その場で入会できる(PASO-NET)

パソQ こんなときどうする？

Q あるネットに入会したんですけど、パスワードをメモした紙をなくしちゃったんです。どうしたらいいでしょう。

A そのホストを管理しているシスオペさんに、まず連絡をとりましょう。事故の連絡には、電話やネットではなく手紙を使うことが多いのですが、これはパスワードの確認をしようとしているのが、そのユーザー本人か確認するためです。

パスワードはネットに出入りするためのカギですから、本人と確認されなければ、絶対教えてくれませんし、変更もできません。他人のIDで不正にネットに入りこみ、いろいろな悪さをする悪質ユーザーに間違っても知られないように。

パスワードの管理はネットワーカーの初歩の初歩ですよ。

お便りおねがい

パソ通天国では、パソコン通信をやってみたい人や、はじめたばかりの初心者のみんなからのお便りを受け付けている。

疑問がある人は、ガンガン手紙を書いて送ってほしい。

また、すでにネットワーカーとして活躍している人からの、ちょっと変わったネットの楽しみかたや、キミの参加しているネットの状況、便利でおもしろいフリーウェアの情報なども合わせて募集するぞ。それから、自分で草ネットを運営している、全国のMファン読者のシスオペさんにお願い。

パソ通天国では草ネットを大々的に紹介していくコーナーを次号か、その次あたりからスタートさせる。そこで、キミのネットの案内をパソ通天国まで送ってほしい。キミのネットを、みんなに知ってもらうチャンスだ。

もちろん、これを読んだネットワーカーの諸君は、すぐにこのことをシスオペにメールしよう。キミのいるネットをMファンといっしょに盛り上げよう。

お便り待ってま～す！

THE LINKS INFORMATION PAGE

LINKS サテライト情報局

CHANNELØ

カラフルなCGを使っている表紙。中身のほうも表紙に負けないくらいにキレイだ

『チャンネルゼロ』っていうのは、リンクスの日替わりメニューのコーナー名であると同時にリンクスから会員に毎月送られる、情報誌の名前でもある。

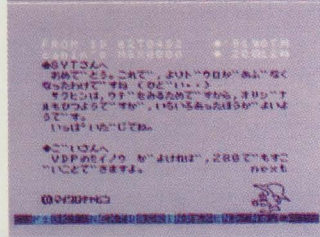
Mファンを4冊ならべたよりもう1回り大きい、A2サイズの紙を8つにたたんであり、片面が、チャンネルゼロの番組表と広告、もう片面にリンクスのメンバーのためのお楽しみページになっている。

各ボードのコミュリーダー(シグオペ)の取材や、オフラインミーティングの写真などがカラフルに楽しく紹介されている。

今月の目玉 ソフトハウス ラボ

ソフトメーカーからの生の声だ!!

『ソフトハウス　ラボ』は、MSXになじみの深いソフトハウスがコミュリーダーをしているボードだ。『DS』でおなじみのコンパイル、『サーク』シリーズのマイクロキャビン、『ロードス島戦記』のハミングバード、『ブライ』のリバーヒルソフト、そして『ソーサリアン』を売り出すタケルの5社のボードがある。

このコーナーの魅力といえば、なんといってもソフトハウスの人と直接お話ができること。ハミングバードソフトのボードでリーダーをしている、MSXのイベントなどでおなじみのハイパー河内さんにインタビューしてみたところ、

「ハミングバードのソフトを1本も持ってない子とかも来ますけど(笑)、ユーザーのみんなが楽しんでくれればええなあと、思ってます」とのこと。

ソフトの話題とぜんぜん関係ない、心理学の話題で盛り上がったりすることもあるとか。

5社のリーダーどうしもMSXを通じて知り合いだから、おたがいのボードに乱入(?)しあったりして、和気あいあいと楽しそうだった。

マイクロキャビンコーナー

●SYTさんへ
おめて゛とう。これて゛、よりト゛ウロか゛あふ゛なくなったわけて゛すね（のと゛いい・・）
●こ゛いさんへ
VDPのセイノウか゛よければ、288て゛もすこ゛いことて゛きますよ。　next

MSXといえば、マイクロキャビンだね

ハミングバードコーナー

FROM ID 0030114　◆'91年06月
ちゃんときた かわうち 4　◆14日13時
ア・わたしか゛ハイハ゜ァかわうちて゛す。4649!
ラ
イ　「えんき」には　ならないはす゛て゛す。
マ　ハミンク゛ハ゛ート゛ソフトは98ふくし゛んつ゛け
ン　いらい、はっひ゜ようした　はつば゛い日は
かならす゛　まもっていますよ。
これからも、はつば゛い日をはっひ゜ようしたら
かならす゛　まもることをおやくそくいたします。
むかしは゛なして゛すか゛、はつば゛い日か゛
おくれた時の　はけ゛ましのおたよりは　とても
うれしかったなぁ。　ね
Humming Bird Soft
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.

河内氏は返事には最低1ページ使うことにしているとか

アプローズ:ザン・マギックスの冒険

RPGすくうるの『アプローズ』というシナリオに参加したゲームレポート第2回。

さて、我等がザン・マギックスは、リーパボークの片田舎の酒場で、さえない顔で酒を飲んでいる。隊商の護衛にやとわれていたのだが、そこの隊長があんまりイヤミでイヤなやつだったものだから、つい、ひっぱたいてクビになったのだ。

ふところにはほんの少ししか金がない。とにかくなにか仕事を探さなければ……。

そこへ、妙な老人が入ってきた。強そうな男になにかたのんでは断られている。酒場のオヤジの話では老人はミアシスノーという画家で、娘を助けてほしいらしい。娘の名はハルウィ。空飛ぶ島「浮島」を見たといい、それを絵にするのだと、魔物がうようよしている危険な樹海のほうへ向かったというのだ。

「絵が売れるようなら金になるかな?」ザンはちょうどこちらへ突き飛ばされてきた老人と話をしてみることにした。

(次号に続く)

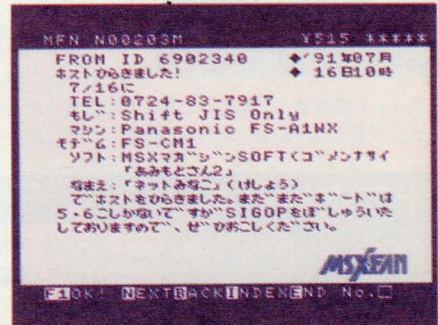
MSX・FANの郵便箱 ～今月のメールから～

さて、お気付きのように今回からこのコーナーはパソ通天国というパソコン通信の総合ページのなかの一角となった。

パソ通は、いまいちばん新しく、おもしろいパソコンの使い方なので、リンクスのメンバーにも、リンクス以外のネットを楽しんでいる人がいるようだ。

で、今月のめいおうせい通信から右のメールをとりあげてみた。これはリンクス以外のネットでもよく見かける、草ネットの会員募集のメッセージだ。新しくネットを開いた人は、会員を集めるのにもネットを利用するっていうわけだ。しかも彼は、MSXをホストコンピュータにするらしい。

のぞきに行ってみようかな。パソコン通信は、とても広くて深い世界を持っていて、仲間を作ると、どんどん新しい世界が見えてくる。リンクスを手始めに、広くパソ通全体に目を向けてみるのもいいかもしれない。

MFN N00203M　¥515 *****
FROM ID 6902340　◆'91年07月
ホストひらきました!　◆16日10時
7/16に
TEL:0724-83-7917
もし゛:Shift JIS Only
マシン:Panasonic FS-A1WX
モテ゛ム:FS-CM1
ソフト:MSXマカ゛シ゛ンSOFT〈コ゛メンナサイ
「あみもとさん2」
なまえ:「ネットみなこ」(けしょう)
て゛ホストをひらきました。また゛また゛ホ゛ート゛は
5・6こしかないて゛すか゛SIGOPをぼ゛しゅういた
しておりますので゛、ぜ゛ひおこしくだ゛さい。
MSX FAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.

LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604　京都市中央区烏丸通御池上ル
日本テレネット㈱『リンクスMSX・FAN』係
☎075-251-0635 まで、直接問い合わせてください。

講師　飯島健男　第17回

今月はゲームのタイトルについて。タイトルは何より最初に目に飛びこんでくる。そのときタイトルの感じで、ゲームのイメージが決まってしまうことが多い。それほどタイトルって大事なものなんだ　だからいい加減につけるとたいへんだ。

タイトルをつける ときの技術と心

さて、今月はタイトルについて話してみたいと思う。なぜって、毎月みんなの作品を見ていて、切実に思うところがあるからなのだ。やっぱり、タイトルの第一印象でどうしても評価してしまうからなのだ。もちろん、その後ゆっくりシナリオを読むのだけど、第一印象というのは強い。そこで、タイトルの話をしたい。先月の予告でシナリオを速く書く方法といったけど、それより重要なことなので、こっちが先になった。

キミたちも、本や映画のタイトルを見るとき、まったく内容の知らないものだったら、まずタイトルに目がいくんじゃないかな。そして、そのタイトルからどんな内容かもそのとき想像してしまう。

『愛の選択』というタイトルだったら、誰もバリバリのアクションものだとは思わないだろ。やっぱり少なくともラブロマンスっぽい内容を想像しやすい。さらに、「選択」ってんだから、けっこう悲しい話かなとか、勝手に思ってみたりもする。あんまりラブコメってふんいきじゃないものな。アクションしかり、コメディしかり、ラブロマンスしかり、ホラーしかり、すべてそれにあったタイトルのふいんきというものが、不思議とあるものなんだ。

やっぱりその内容にあったタイトルを考え、「名は体を表す」という気持ちで、基本はおさえるようにしたい。

そして、後はちょっとしたセンスだ。センスといっても、何もおしゃれでスマート、メチャかっこいいという意味ではない。逆にダサそうに思えるものだってかまわない。要するに、そのゲームのふんいきやコンセプトをわかりやすくぴったり表現し、なおかつ思わず遊びたくなってしまうような魅力をもたせるということだ。これってかなりむずかしい。だからこそ大事でもあるんだ。このために、実際に我々は会議をするし、1回ですぐに決まってしまうことなんて滅多にないのだ。

それでは、みんなの投稿のなかで例をあげて考えてみよう。

たとえば、このまえ紹介した稲垣健くんの『あおざめサメオの旅〜父さん救出大作戦』は、決してセンスが前面に出たタイトルではない。ダサそうに思えるかもしれないが、ゲームにぴったり合っている。あおざめサメオといえば、どう考えてもサメである。そのサメが旅をするゲームとは、まさに単刀直入のタイトルだ。素直でストレート。それでいて、どこか愉快。それは、あおざめサメオというネーミングだ。かなりこの名前に助けられている。さらに、「父さんの救出大作戦」というサブタイトルがいいな。ゲームの目的を、タイトル自体が表してしまっている。また、大作戦という部分も効いている。いまどきシリアスもので大作戦などという言葉は使わない。あえて使ったのだ

このタイトルから、キミはどんなゲームを想像するか？

ここに集められたタイトルは、みんなが送ってくれた投稿のなかから選んだものだ。もちろん、誰もこんなタイトルのことについてなんてやると思ってないから、ウケねらいなんて存在しない。まじめに考えられたものばかりだ。では、このタイトルからキミはどんなゲームを想像するだろうか。タイトルだけをまず見て、ちょっと想像してみてほしい。

軍事国時代3010

群馬県／井ノ川順二／13歳

なんとこのゲームを考えたのは13歳の少年。タイトルもハードな感じだが、ゲームはもっとハード。ひょっとしたら、天才かもしれん。1000年後の日本で、ビルにたてこもった人をうばいあう、というゲーム。シミュレーションにRPGを足した感じだ。それにしてもハードだ。

Oh! Fujiyama

福岡県／増田陽平／16歳

米米クラブの曲みたいなタイトルだが、やっぱり変な日本を超誤解したゲーム。最近流行のコミカルアクションゲームだけに、設定に光るセンスがないとつらい。やはり5分で考えたというだけのことはあるか。

十二支レース

埼玉県／樋口哲夫／?歳

レースというから、十二支の動物たちを使った動物レーシングゲームかアクションゲームかと思いきや、なんとフィールド型RPG。そのあたりも作者もわかっていて、レースとは名ばかりになったと弁解している。ただし、シナリオのアイデアは一級品。タイトルだけが残念だった。

四神英雄伝

宮城県／吉田良／?歳

シナリオだけ書かれていて、システムについて何もふれられていなかったのでアドベンチャーだか、RPGだかわからなかった。が、たぶんRPGだと思う。内容はまさにこのタイトルどおり。このタイトルからいまキミが想像している内容そのものだと思っていい。あまりズバリすぎておもしろくない。

6月に投稿をもらったなかで、兵庫県の松田哲之くんのものが2つあった。1つ目は「アポポ族の挑戦！」というＲＰＧ。2つ目は「最強アルマジロアタック!!」というアクションもの。そのいずれのゲームの目的のところに、前者は「ドラゴンスレイヤーに影響されてそれを越えるものがほしかった」、後者は「楽しくあきないでおもしろいゲームを作りたい」と書かれていた。ほんとうは「5つの宝石を集めて、モンスターに占領された町の平和を取り戻す」なんてゲーム自体の目的を書くべきなのだけど、彼

から、きっとコミカルタッチのゲームだろうと想像させてくれる。なんだかほめちぎってしまったが、それぐらいこのタイトルはすぐれものなのだ。

今回、いままで送られてきたみんなのシナリオのなかから、いくつかタイトルを選んで載せておいた。それが前ページの下の表だ。かんたんなコメントをつけておいたので、よければ、参考にしてほしいと思う。

さて、タイトルのつけ方というものは、以上いったような要素のほかに作者の思い入れなどから決まる場合もある。思い入れというのは作者以外にはちっともわからないことなので、いちがいにいいとはいわないが、作品の内容をより深いものにすることもある。そのへんを自分の話をしながら説明したい。

まず、最初に世に出た『抜忍伝説』について。読んで字のごとく、抜忍を主人公にしたRPGだ。このゲームを出した当時は、なんたら伝説とか、うんたら伝説とかいう、ありがちなタイトルがふつうだった。だから、いま考えると、こんな恥ずかしいタイトルがついているのだ。

ところで、この『抜忍伝説』には、サブタイトルがついていたのを知っているかな。じつは、「翼を持った男たち」というサブタイトルがあるんだよね。パッケージを持っている人は、見直してみるといい。書いてあるから。じつは、このサブタイトルが最初につけようと思ったタイトルだったんだ。しかし、言葉の裏にもう1つの意味をふくんだタイトルはあんまりみかけなかったし、第一どんなゲームかいまいちわかんない。自分では、気にいっていたんだけどね。

さらに、残念なことに、スタッフの間ではものすごく不評だった。タイトルが覚えにくい、インパクトがない、意味がよくわからない……。で、結局ボツ。そこで、あんまりいいのが見つからないまま『抜忍伝説』に決定してしまった。あえなく「翼を持った男たち」というのはサブタイトルになる運命になってしまったのだ。

どうして、こんなにこのタイトルにこだわったかというと、

じつはわけがある。このゲームのオープニングの最後のこれからゲームが始まろうとするときに、「いま、翼を持った男たちの伝説が始まろうとしている」というメッセージがある。そして、『抜忍伝説』シリーズの3作目(残念ながら市販されていない)のラストメッセージが「いま、男たちはほんとうに翼を持った……」という予定だった。要するに、そのセリフが始めにあって、このゲームができたといっても過言ではない。だから、思い入れがあったわけよ。まあ、いまではたんなる思い出となってしまっているけどね。

さて、お次が『ラスト・ハルマゲドン』。これは、日本語に訳すと、「最後の最終戦争」となる。要するにありえないことなのだ。このありえないことが起きるという意味を暗示させるつもりでこのタイトルをつけた。ただし、ありえなければ、なんでもいいってわけにはない。あれは、ハルマゲドンによって人類が滅んだ星のモンスターとエイリアンとの戦いという壮絶な意味をふくめて命名したのだ。

じつはこれを作ったときに、これと対で続編を考えていた。そしてそのタイトルも心のなかで決めていた。そのタイトルは『アフター・ハルマゲドン』。これで、どういった内容か想像してもらいたいのだが、はっきりいってたんなる続編と思ったら大間違いである。この作品はどうやら日の目を見られそうな感じ。いずれ皆さんの目の前にも登場することになると思うので、ハルマゲ・フリークはしばし待っていてくれ。

この『ラスト・ハルマゲドン』のように深い意味を持たせたタイトルといったら『ブライ』もそうだな。タイトルの意味は無頼(ぶらい)(定職を持たずに無法なことをする人、つまり登場人物たちの奔放な生きざまといったところ)と、ゲーム中に出てくる武神(ぶしん)来往道(らいおうどう)(通称ブライ)という言葉をひっかけている。前者の無頼は、ゲームのキャラクタを指す言葉で、後者のブライはストーリー上でのキーポイントを指す言葉となっている。適当に決めていそうなタイトルでも、けっこう頭を悩ませて決めていることだあるのだ。

ゲームの場合、タイトルがゲームのジャンルをいい表しているものを多い。たとえば、「〇〇〇ス」といえば、アクションパズルだとか、「戦」という文字が入っているとシミュレーションとか……。すべてがそうではないけど不思議である。

また、めだって多いのが「ドラゴン」のつくタイトル。そしてそれらが、間違いなくファンタジー色を持ち、不思議なことにかならずヒットする。これは業界のジンクスなのだけど、『ドラゴンクエスト』を始め、『ドラゴン・スピリット』、『ドラゴンスレイヤー』、『エメラルド・ドラゴン』……とつづくのである。

でも、冷静に考えてみれば「ドラゴン」のつくものが、じつはものすごく多いのかも知れない。そうはいっても、このジンクスにあやかって損はしないような気もするけどね。

だけど、私としてはあくまでも自分のセンスで正面から挑戦するタイトルに軍配をあげちゃうのだ。

また、次回のお題を破った飯島健男です。すでに、この原稿を書いている時点で8月号の次回のお題が何だったのかすっかり忘れてしまっている。あ〜、情けない。それにもう1年以上も連載しているのになんだか全然ゲームの制作講座になっていない。もっとこう、なんというか、ためになるというか、精神的っていうか、こう、え〜と、なんだ、まあ来月も楽しみにしていてくれ。ごめん!

は自分がこのゲームで何を試してみたいか、どんな挑戦をしたいかについて書いている。本筋とは違うのだけど、私はこの2つのゲームに彼が書いたことがものすごくよくわかる。ゲーム・デザイナーをめざしている諸君、自分はどうしてゲームに興味をもって、何をやってみたいかなんて考えてみたことがあるかな。そしてゲームって何のためにあるのかってこともね。このへんはどんな職業につくにしろ、1度考えてみるといいんだけどな。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中!応募要項の詳細は79ページ

FM音楽館

雰囲気の変わった今月は、よくできたゲームミュージックが3本と、よくできたオリジナルが2本。オリジナルのほうは、偶然どちらも日常的なテレビCMにヒントを得た、ちょっと先端的な作品です。
楽評：よっちゃん

これがセブンイレブンのCMに流れたら？
コンビニS

■長野県　中島健仁(16歳)　◉オリジナル

「セブンイレブンいい気分、のフレーズをてきとうに打ちこんでいいかげんなリズムをつけただけの自信作です」というのが作者のコメントなのだが、それにしてはよくできていて、このままの音楽がテレビから流れているのではないかと思った編集担当もいたくらい。

音楽内容としては、12音技法を通過した後のポップミュージック(フェリーニの映画音楽で有名なニーノ・ロータなど)に分類することができる。

```
10 CLEAR300:DEFINTI:CALLMUSIC(1,0,3,1,1,
1):CALLVOICE(@5,@2,@0,@33,@24,@26)
20 T=120:PLAY#2,"V15T=T;","V11T=T;","V10
T=T;","V14T=T;","V14T=T;","V9T=T;","S0M5
00T=T;","S0M500T=T;"
30 A$(0)="L8O5DF+16F+16E16D16R16F16"
40 A$(1)="GB-4.B16B16G+2A+F+16E.C4.R16"
50 A$(2)="DD16D16G16G16G16C16G2CC16C16F1
6F16F16<B16>F2":R$="B8S8B16B16S8B8S8B16S
16S!8":R$(1)=R$+R$:R$(2)=R$(1):R$(3)=R$:
R$(4)="B8B16B16B8B8B4S!16S!16S!16S!16"
60 A$(3)="F+16D+16FA+16A+16C+C2"
70 A$(4)="F+C16E16Q4BG+Q8G+2"
80 B$(0)="L8O3D2":B$="E>E<E>E<E>E<E>E<":
B$(1)=B$+B$:B$(3)=B$:B$="D>D<D>D<D>D<D>D
<":B$(2)=B$+B$:C$(1)="CGC16C16GCGC16C16G
CGC16C16GCGC16C16G":C$(2)=C$(1)
90 B$(4)=A$(4):C$(0)="L16O4BAGFEDD-CL8"
100 C$(3)="C+G+C+16C+16G+C+G+C+16C+16G+1
6":C$(4)="F+C16E16Q4BG+Q8G+4F16F16F16F16
"
110 R$(0)="S16S16S16S16S16S16S16S16"
120 D$(0)="L8O8":D$="C<C<C<C>>>R2":D$(1)
=D$+D$:D$(2)="O7"+D$(1)+">":D$(3)=D$
130 FORI=0-(I=5)TO4:PLAY#2,A$(I),B$(I),B
$(I),C$(I),R$(I),A$(I),C$(I),D$(I):NEXT
140 GOTO130
```

はじめて聴くと2回びっくりする
カプコン
ロックマン3「BOSS」

■福島県　FLACK(17歳)　◉ゲームミュージック

どこがじょうずなのかといえば、テーマに入るまでのイントロ部分がよくできているのだ。曲中になってしまえば、ふつうのゲームミュージックという感じですね。まあ、音楽上の演出にあたる部分なんだけど、はじめて聴くと2回くらいびっくりするので「あ、これは1本とられたな」と思ってしまうわけだ。イントロをいろいろとくふうするのも1つの方法である。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CALLPITCH(44
5):CLEAR6000:DEFSTRA-L:A="T180":PLAY#3,A
,A,A,A,A,A,A,A,A:SOUND7,49:SOUND6,1:SOUN
D0,38:SOUND1,1:SOUND8,1:CALLTRANSPOSE(7)
20 A2="E-FE-D":A2="O6L16"+A2+A2+A2+A2+A2
+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2+A2:A1="V1
5@5105"+A2
30 B2="L1E-B-AF":B1="V14@3O4"+B2:C1="V10
@3O3"+B2:D1="@3V11O5"+B2
40 E1="O3L1V14@4E-B-AF"
50 F1="V14@A15R1R1SS!4SS!4SS!4SS!4SS!4SS
!4SS!16SS!16SS!16SS!16SS!16SS!16SS!16SS!
16"
60 G1="S1M4000O3L4R1R1EEEEEEM6000L16EEEE
EEEE
70 A3="DDR16E-E-R16FFR16E-E-R16DE-F8":A2
="O6L16V14@53"+A3+A3:B2="O6V12L16@5"+A3+
A3
80 C3="CCR16D-D-R16DDR16D-D-R16CD-D8":C2
="Q8V15@53O6L16"+C3+C3:D2="L16Q8V11@33O6
"+C3+C3
90 E3="E-E-R16EER16FFR16EER16E-EF8":E2="
O4V14@24L16"+E3+E3
100 F2="S16S16R16S16S16R16S16S16R16S16S1
6R16S16S16S16R16":F2=F2+F2:G2="EER16EER1
6EER16EER16EEER16":G2="L16M4800"+G2+G2
110 A3="O5L8B-2.E-A&A2.B-AA-2.E-G-&G-1":
B3="V14@14"+A3:A3="V14@05"+A3
```

Notes'nbtes ノーツ・ノーツ

「このままの音楽がテレビから流れているのではないか」と思っていた編集担当・コルサコフ山島によるFM音楽館ノーツ・ノーツです。音のノートと注のノートとをひっかけて複数形と所有格をブレンドしました。なんとなくショートパンツの「ショーツ」を思い出すのはわたしだけでしょうか。

■■■■■■■■■■■■■コンビニS

本文中に出ている作者のコメントの続きです。「それにしてもセブンイレブンのおでんはうまい。あついひにローソンのかきごおりをたべると最高だ。フッフッフ」。わりと変わったやつなのかもしれません。

行20ではテンポを設定していますが、あとでテンポを修正するときにあちこちいじらなくてすむように変数TをMML中で使っています。MML中で変数を使用する「=〈変数〉；」という書式の好例でしょう。

行130。ループ用変数Iはループを終えると、5になっています。ふたたびループに入ろうとしたとき、ループの

```
120 C3="R8E-8FR16<B->R16F8G-R16E-R16<B->
R16":C3=C3+C3+C3+C3:C3="L1605@32V13"+C3
130 D3="E-E-D-E-R8E-D-E-":D3="L803"+D3+D
3+D3+D3:E3="V14@4"+D3:D3="@33V13"+D3
140 F3="V15BB!8BB!16HHH!16SS!16BB!16HHH!
16BB!16BB!8BB!8SS!16BB!16HHH!8":F3=F3+F3
+F3+F3
150 A4="L806E-2.<A->D-1E-16D-16C2..C16<B
-16G4A-4B-4>C4"
160 C4="R8A-8B-R16E-R16B-8>CR16<A-R16E-R
16":C4="L1605"+C4+C4+C4+C4
170 E4="A-A-G-A-R8A-G-A-":D4="L803"+E4+E
4+E4+E4
180 A5="L806E-2.<A->F1F16E-16D-2..D-16E-
16F4G4A-4B-4"
190 G3="M2000L16E8EM600EM3000EM2000EM600
EM2000EE8E8M3000EM2000EM600E8":G3=G3+G3+
G3+G3
200 PLAY#3,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
210 PLAY#3,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
220 PLAY#3,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
230 PLAY#3,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
240 PLAY#3,A4,A4,C4,D4,D4,F3,G3
250 PLAY#3,A5,A5,C4,D4,D4,F3,G3
260 GOTO 210
```

ゲームミュージックの正統的な作品。メロディの音色の組み合わせ(@36のフルート2と@16のビブラフォン)がうまくできていて、長い時間聴いていてもあきない。

リズムの扱いがおさえめなので家族で楽しめるドラえもん的バランスだともいえる。次作をお待ちしております。

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:CL
EAR1000
20 LOCATE6,9:PRINT"大こうかい時だ゛い

        = ようし゛ょう なんふ゛ ="
21 '●●●● MSX2+ ヨウ タイトル
22 'CALLKANJI1:COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH
40:KEYOFF:CLEAR1000
24 'LOCATE15,4:PRINT"あなゅqぇCょせあて♥@

                      = きmってうふおえ ="
30 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CALLVOICE(
@36,@16,@33,@3,@16,@0)
40 PLAY#2,"T120V11Y32,32","T120V13Y33,32
","T122V14","T120V12Y35,32","T120V12Y36,
32","T120V 9Y37,32","T120V1@A4"
50 POKE&HFA2C,84:POKE&HFA3C,30:POKE&HFA4
C,24:POKEFA5C,24
90 '●●●●
100 A0$="O5L16C8FQ7GR16A-R16GR16FR16Q8C&
C8<A-8B-4>E-8.C&C2"
110 B0$="O3L16G8GF>C<GR16GR16GFC>C<GFCB-
8B-F>E-<B-R16B-R16B-FE->E-<B-FE-"
120 C0$="O2L16F8.>CC8.<FF8.>CC8.<FG-8.>D
-D-8.<G-G-8.>D-D-8.<G-"
130 A1$="C8FQ7GR16A-R16GR16FR16GR16Q8A-&
A-8B-2&R>C4"
140 B1$="G8GF>C<GR16GR16GFC>C<GFCF8FE-B-
FR16FR16FE-<B->B-FE-<B-"
150 C1$="F8.>CC8.<FF8.>CC8.<FE-8.B-B-8.E
-A-8.>E-E-8.<A-"
160 A2$="<A-4G4F4E-4C4&CQ7D-8E-<Q8B-2"
170 B2$="O4A-FC<A->GE-<B-A->FD-<A-F>E-<B
-GE-B-8B-F>E-<B-R16B-R16B-FE->E-<B-FE-"
180 C2$=">D-8.D-C8.C<B-8.B-A-8.A-G-8.>D-
D-8.<G-G-8.>D-D-8.<G-"
190 A3$=">C8Q7D-E-R16FR16<B-&B-4R16A-8B-
>Q8C2."
200 B3$="B-8B-F>E-<B-R16B-R16B-FE->E-<B-
FE-B-8B-F>C<B-R16B-R16B-EC>C<B-EC"
210 C3$="G8.>D-D-8.<GG8.>D-D-8.<G>C8.<GG
8.>CC8.<GG8.>C"
230 A4$="R16Q6B-R16>CR16E-R16D-C8R16C<B-
A-GCR16<B->D-EGB->D-EQ8F8R16FF4Q8"
240 B4$="R16Q6B-R16>CR16E-R16D-C8R16C<B-
A-CR16GB->D-EGB->D-C8R16<FF4Q8"
250 C4$="T120>R16B-R16>CR16E-R16D-C8R16C
<B-A-CR16<D-EGB->D-EGF8R16<FF4T122"
260 A5$="L804G4.FG2&G4R8A-GFGA-"
270 Z$="GFC<A->":B5$=Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+Z$+Z
$+Z$
280 A6$=">C4.<B->C2&C4R8D-C<B-FB-"
290 Y$="GFD-<B->":B6$=Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+Y$+
"A-FD-<B->A-FD-<B->"
300 C6$="B-8.>FF8.<B-B-8.>FF8.<B-B-8.>FF
8.<B-B-8.B-A8.A-"
310 A7$=">C4.<B->C2&C4R8C<B-A-GA-"
320 X$="GEC<B->":B7$=Y$+Y$+Y$+Y$+X$+X$+X
$+X$
330 A8$="G1"
340 B8$=Z$+Z$+Z$+Z$+Y$+Y$+X$+X$
350 C8$="<F8.>CC8.<FF8.>CC8.<FG8.G>D-8.D
-C8.CC8.C<"
390 '
400 Z$="H16H16H!16H16H16H16H!16H16":G0$=
Z$+Z$+Z$+Z$
990 '●●●●
1000 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,A0$,B0$,A0$,G0$
1010 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,B1$,A1$,G0$
1020 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,A2$,B2$,A2$,G0$
1030 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,A3$,B3$,A3$,G0$
```

初期値「0－(I＝5)」は1になり、以後ずっとそうなります。さりげなく2度目のループからは添字0系のMMLを演奏しない仕掛けでした。

■■■■■ロックマン3「BOSS」

電波新聞社「マイコンBASICマガジン」1991年2月号別冊付録の楽譜を参考に作られた作品です。

作者のコメントから。「僕は三浦康之殿と同じ部活動でともに浪人する予定です。このような作品を選んでいただいて感謝します。受験が終わったらまた投稿したいと思います」。

■■■■■大航海時代「洋上南部」

CDの光栄オリジナルBGM集vol.4「大航海時代」に収録されている曲と付属の楽譜を参考に作られた作品。

MSX2+か、日本語BASICの動く機種なら、行10～20を削除し、REM文になっている行21、22、24の「'」だけを消して、この行を復活させると、漢字でタイトルを表示します。

したがって、それ以外の人は行21、

```
1040 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,A0$,B0$,A0$,G0$
1050 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,A1$,B1$,A1$,G0$
1060 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,A2$,B2$,A2$,G0$
1070 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,A4$,B4$,A4$,G0$
1080 PLAY#2,A5$,B5$,C0$,A5$,B5$,A5$,G0$
1090 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A6$,B6$,A6$,G0$
1100 PLAY#2,A7$,B7$,C3$,A7$,B7$,A7$,G0$
1110 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,A8$,B8$,A8$,G0$
1120 PLAY#2,A5$,B5$,C0$,A5$,B5$,A5$,G0$
1130 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A6$,B6$,A6$,G0$
1140 PLAY#2,A7$,B7$,C3$,A7$,B7$,A7$,G0$
1150 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,A8$,B8$,A8$,G0$
1160 GOTO1000
1200 '●●●●
1210 '
1220 ' 大こうかい時た゛い  = ようし゛ょうなんふ゛ =
1230 '                    H3/02/16 By TEN
1240 '
```

10>Vd60	20>XHO1	21>7O80	22>eGV0
24>4dm1	30>lcH0	40>TPN1	50>Fu90
90>0610	100>fpO0	110>aBe0	120>UmR0
130>kEJ0	140>vqU0	150>jIL0	160>ZX90
170>tJk0	180>AFQ0	190>O8F0	200>V4f0
210>deL0	230>GEg0	240>LJc0	250>Njg0
260>Un60	270>ZwO0	280>LV70	290>q6Z0
300>IBM0	310>hT70	320>0rO0	330>qe00
340>VDC0	350>cEI0	390>EH00	400>3HQ0
990>0610	1000>ne60	1010>Pg60	1020>1i60
1030>bj60	1040>ne60	1050>Pg60	1060>1i60
1070>Dl60	1080>dl60	1090>Po60	1100>5p60
1110>br60	1120>dl60	1130>Po60	1140>5p60
1150>br60	1160>XE00	1200>0610	1210>EH00
1220>ogJ0	1230>RE90	1240>EH00	

若さゆえにおもしろいメチャメチャラッパ

in大幸薬品ホール 正露丸

■広島県　直川源泰(15歳)　◉オリジナル

『コンビニS』と似た解釈、すなわち正露丸のコマーシャルの「パッパカパー」というラッパのメロディにてきとーにアンサンブルをくっつけていったらこうなった、という作品。さすが15歳でコードやベースの流れがふつうの音楽理論からいえばメチャメチャなのだが、若さゆえにおもしろい。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
20 CALLTRANSPOSE(100)
30 CLEAR500:DEFSTRA-G:POKE&HFA3C,24
40 DIMA(16),B(16),C(16),D(16),E(16),F(16
):G="T140":PLAY#2,G,G,G,G,G,G
50 PLAY#2,"O5Q6L8V15@6","O5Q6L4V8@17","O
6Q6L12V10@9","O5Q6L8V13@24","O3Q6L8V12@3
3","V15"
60 '●●●●● INTRO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
70 A(3)="GG16G16GGBB16B16BBG.B16G.B16DDD
R8":A(4)="GG16G16GGBB16B16BBG.B16G.B16G2
"
80 B(1)="GB8B8>DD<GB8B8DD":B(2)="GL8BB>D
DDDDC<BAG4>G4<"
90 B(3)="GR2.GDR2.F":B(4)="GR8GR8BR8BR8{
GG+AA+B>CC+D+}2{EE+FG}4G4<"
100 C(1)="GAB>C<B>C<BAGA4GAB>C<B>C<BAGD4
":C(2)="GAB>C<B>CDEDEDC<BAGFEDG4<G4>"
110 C(3)="{GABR16}4R2.{AGER16}4R2EFG":C(
4)="GABGAB>EFEDCDC<BAGFEG4<G4>"
120 D(1)="GFGFBABAGFGFDCDC":D(2)="GFGFBA
BADCDCGFG4"
130 D(3)=B(3):D(4)="GR8GR8BR8BR8GFGFGFGF
"
140 E(1)="GGBBDDFFGGBBGFGB":E(2)="GGBBDD
FFGDGBG4R"
150 E(3)=B(3):E(4)="GR8GR8BR8BR8GGGGL16G
GGGGGG"
160 F(1)="CHB8HB8HS8H8HB8HB8HS8H8HB8HB8H
S8H8HB8HB8HS8H8":F(2)=LEFT$(F(1),34)+"HB
S16S16HBS16S16CHBS4"
170 F(3)="HBS8R2.HBS8HBS8R2.HBS8":F(4)="
HBS4HBS4HBS4HBS4HBS8HBS8HBS8HBS8HBS16S16
HBS16S16CHS16S16HS16S16"
180 '●●●●● 1st ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
190 A(5)="G4G.G16B4.BBAGFGD4.":A(6)="G4G
8.G16B4.BGDEFL4GR"
200 A(7)="GG8G8BB>EED2":A(8)="CC<BB8A8G2
.R"
210 B(5)="GAB>CD4D4<GGBAG4D4":B(6)="GAB>
CDEDC<BAGFG4>G4<"
220 B(7)="G4A4>DDD4EFEDEDC<F":B(8)="GABA
GABAGG{GGGG}4G4>G4<"
230 C(5)="GABGAB>EDCEDC<GABGAB>DEDDEF<":
C(6)="GABGAB>EFEFEFEEEDDDCC<DG4"
240 C(7)="GABGAB>EDCEDCEFEFEFEEDE4":C(8)
="EDEDCDC<BAGFEGGA>CC<AG4G4"
250 D(5)=D(1):D(6)=D(2)
260 D(7)="GFGFBABA>EDED<BABA":D(8)="GFBA
>ED<BAGFGFGFG4"
270 E(5)="L8GGGGBBBBGGGGDDDD":E(6)="GGGG
BBBBDDDDGGG4"
280 E(7)=E(5):E(8)="GGGGDDDDGGGGGGG4"
290 FORI=5TO13STEP4
300 F(I)="CHB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS8HB8HS
8HB8HS8HB8HS8HB8HS8":F(I+1)=LEFT$(F(5),4
3)+"HBS16S16HS16S16"
310 F(I+2)=F(5):F(I+3)=LEFT$(F(5),37)+"H
BS16S16HS16S16CHBS16S16HS16S16"
320 NEXT
330 '●●●●● 2nd ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 A(9)="L8AAA4>CCC4DDDDE2":A(10)="D4D4
EEDDC<BAGFEDE"
350 A(11)="GGAA>CCEED4C4<B4A4":A(12)="G4
G4DDEEF2.R"
```

Notes'notes ノーツ・ノーツ

22、24を打ちこむ必要はありません。
また、プログラムリスト中、バックに薄く青い地のひいてあるところだけを打ちこむと部分的に楽しめます。
これを鳴らしていると、うしろでポンと手をたたく音がして「大航海時代だったのか／」といって去っていく人があとを絶ちません。
TENは、掲載作品のほかに7曲のGM作品を同時に投稿してましたが、ほかの7本を埋もれさせてしまう結果になりがちなのでやめましょう。自分で「よい」と思ったものを1、2本というのが採用されやすく、作品の生命をたいせつにする方法です。

■■■■■■■■■■■■■■■■正露丸

大幸薬品のホールで社員バンドがムチャクチャな演奏をしている、というコンセプトで作られた作品。
作者のコメント。「あらためてバカなことをしてしまったなーと思いました。この作品は、ゴチャゴチャしています。何がどう鳴っているのかわからないくらいです。というわけで、打つか打た

```
360 B(9)="A4AA>C4CCD4DDEEE4":B(10)="EFED
CDCDDC<BAGFEF"
370 B(11)="GAGA>CDEEDCDC<BAGA":B(12)="AA
GGFFEEDDEEFFF+F+"
380 C(9)="AGAAGA>C<B>CC<B>CEFGGFEFEDE4":
C(10)="EEFEEDCCC<BBAEEEFFFGGGG4"
390 C(11)="AGAAGA>EFEFEFEDEEDEDC<BAGG":C
(12)="DDDEEEFFFF+F+F+GGGGGGGGG4"
400 D(9)="BABA>EDEDEDEDEDED":D(10)="EDED
EDED<GFGFGFGF"
410 D(11)="GFGF>EDEDEDED<BABA":D(12)="GF
GFGFGFEDEDEDED"
420 E(9)="AAAA>CCCCDDDDEEEE":E(10)="DDDD
<BBBBGGGGDDDD"
430 E(11)="GGGG>EEEEDDDD<BBBB":E(12)="GG
GGDDDDFFFFFFF4"
440 '●●●●● 3rd ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 A(13)="G4GGBBBBGGDEF2":A(14)="G4GGBB
BBD4E4F2"
460 A(15)=A(3):A(16)=A(4)
470 B(13)="GGG4BBB4GGDDEEFF":B(14)="GGG4
BBB4DD+EFF+GG+A"
480 B(15)="G4GGB4BB{GFEDGFEDDD+EFF+GG+A}
1":B(16)="G4GGB4BB{GAGAGAGA}2{GAB>C}4G4<
"
490 C(13)="GABGAB>CDECDEEDC<BAGFEDE4":C(
14)="GABGAB>CDECDE<DEFDEFF+4G4"
500 C(15)="GABGAB>CDECDE<GABGABDEFG4":C(
16)="GABGAB>CDECDE<GABGAB{GGGGGGGG}2"
510 D(13)="GFGFBABADCDCFEFE":D(14)="GEGE
BABAGEGE{DD+EFF+GG+A}2"
520 D(15)=D(1):D(16)=D(2)
530 E(13)="GGGGBBBBDDDDFFFF":E(14)="GGGG
BBBBDDEEFFEE"
540 E(15)=E(5):E(16)="GGGGBBBBGGGGGGG4"
550 '●●●●● PLAY ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
560 X=1
570 FORZ=XTO16:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z
),E(Z),F(Z):NEXT
580 X=5:GOTO570
590 '●●●●● in たいこうやくひんホール        ●●●●●
600 '●●●●●                - セイロカ゛ン - ●●●●●
610 '●●●●● composed & programed       ●●●●●
620 '●●●●●     by "チャホ゛シュウ" ケ゛ンタイ ●●●●●
```

確認用データ
使い方は67ページ

10>ZI20	20>ls10	30>8f30	40>BsS0
50>PEr0	60>XqP0	70>EZp0	80>pXO0
90>KHd0	100>qSm0	110>N6g0	120>5qK0
130>7ED0	140>DHK0	150>BWI0	160>IsL1
170>EVV1	180>V4P0	190>MwP0	200>IkD0
210>VXP0	220>gIU0	230>SDh0	240>8vb0
250>nI30	260>WOO0	270>JnM0	280>2TA0
290>aB10	300>1uP1	310>Zkc0	320>B200
330>Y0P0	340>TYM0	350>OOJ0	360>DsM0
370>pTP0	380>Rhg0	390>jch0	400>URN0
410>9KO0	420>vCN0	430>UAO0	440>S1P0
450>oxH0	460>Ck30	470>EuN0	480>Ghv0
490>GYe0	500>5Rp0	510>SuW0	520>8l30
530>wUM0	540>9RB0	550>7fO0	560>KA00
570>dGG0	580>FY00	590>VmL0	600>7wJ0
610>x9J0	620>Z4Q0		

おなじみのGMを切れぐあいのいい音で演奏

ナムコ

ドルアーガの塔「BGM」

■兵庫県　そーさりやん・はにまる（15歳）●ゲームミュージック

おなじみといってもいいでしょう、『ドルアーガの塔』のBGMです。焦点をしぼって、ファンファーレっぽいアンサンブル（使っているのはシンセ・バイオリンとフルートの音色だけど）で音の切れぐあいをよくしたので、印象的な作品になった。どこが作品の味なのかがはっきりしているのが長所です。

```
10 CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2)
20 CALLVOICE(@45,@3,@45,@3,@45,@3,@45,@3
)
30 DEFSTRA-T
40 T="T255"
50 PLAY#2,T,T,T,T
60 A1="V15O4L8B-4B-B-B-B-B->CDC4<B->F2.&
F4.E-FGF4.B-4.&B-AB-AFDC2.&C2."
70 A2="<B4BBBBB>C+D+C+4<B>F+2.&F+4.G+F+E
F+4.G+F+EF+4ED+<BG+>C+2.<B4.>D4D"
80 A3="E2&EDEGF+DGF+DE4.F4FG4.&GFGB-AFB-
AFG2.F4."
90 A4="D-D-D-D-4D-D-E-FE-4D-8A-2.&A-4.B-
A-G-A-4.B-A-G-A-4G-FD-<B->E-2.&D-4."
100 B1="V14O4L8DDDE-4.DDDE-4.DDDL4E-.F.B
-.A.B-.A.F.E-.E-.F.F."
110 B2="L8D+D+D+E4.D+D+D+E4.D+D+D+L4E.F+
.B.A+.B.A+.F+.A+.L8A+G+A+D+4."
120 B3="L8R4R8D4DEDEGF+DBAGA4.R8F4FGFGB-
AF>DD<B>C2.C<AF"
130 B4="L8FFFG-4.FFFG-4.FFFL4G-.A-.>D-.C
.D-.C.<A-.B-.L8A-G-A-F4.AFC"
140 C1="V14O3L8B-B-B->C4.<B-B-B->C4.<B-B
-B-L4>C.D.G.F.G.F.D.C.<G.L8AGAG4F"
150 C2="BBB>C+4.<BBB>C+4.<BBB>L4C+.D+.G+
.F+.G+.F+.D+.F+.<L8A+G+A+B4."
160 C3=">R2R2R4DD<B->C+4.R4R8R4.R2R4FFDE
2.AFC"
170 C4=">D-D-D-E-4.D-D-D-E-4.D-D-D-L4E-.
F.B-.A-.B-.A-.F.G-.<L8A-G-A->D-4.FC<A"
180 D1="V13O3L4B-.F.B-.F.B-.F.B-.>E-.F.G
.F.<B-.>C.C.<A.F."
190 D2="B.G+.B.F+.B.F+.B.>G+.F+.G+.F+.<B
.>C+.L8F+F+F+B."
200 D3="R2R2R4>L8GFD+E4.R4R8R4.R2R4B-AFG
2.<F4."
210 D4=">D-.<A-.>D-.<A-.>D-.<A-.>D-.B-.A
-.B-.A-.D-.E-.L8<A-A-A->D-4.<FFF"
220 PLAY#2,A1,B1,C1,D1
230 PLAY#2,A2,B2,C2,D2
240 PLAY#2,A3,B3,C3,D3
250 PLAY#2,A1,B1,C1,D1
260 PLAY#2,A4,B4,C4,D4:GOTO220
```

ないかは好きなようにしてください。そのかわり、鳴らして後悔しても知りません。また会いましょう」。
そのゴチャゴチャがおもしろかったんだって。バックに青い地がしいてある部分だけを打ちこむと、パッパカパッパッではじまり、カオスへ突入していく気分が味わえます。
演奏ループの行560〜580では、1回目のループはぜんぶ演奏して、2回目からは添字5系から演奏するという仕掛けになっています。

■■■■■ドルアーガの塔「BGM」
電波新聞社「ALL ABOUT namco」掲載の楽譜を参考に作られた作品。作者のコメント「BGMが気に入ったので作った。楽譜片手にコツコツ打ちこんでいった。音色は本物に似せようとせず、気に入っていた音色を使ったところ、たまたまいい音になった。各パートの音量のバランスに気を使った」。ちなみに、そーさりやん・はにまるは、SILVER SNAILの音楽担当でもあります。

FM音楽館 特別演習 「音楽」の知識

講師 よっちゃん

1 和音の流れ

サティ『ジムノペディ』のメジャー7th

【譜例】

【プログラム例】

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A$="O3L4 G2.   D2.   G2.   D2."
30 B$="O5L4 RF+2  RF+2  RF+2  RF+2"
40 C$="O5L4 RD2   RC+2  RD2   RC+2"
50 D$="O4L4 RB2   RA2   RB2   RA2"
60 E$="O6L4 RF+A  GF+C+ <B>C+D <A2."
70 T=66:PLAY #2,"T=T;@12V6","T=T;@16V15"
,"T=T;@16V11","T=T;@16V11","T=T;@16V11",
"T=T;@42V15","T=T;@3V12"
80 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$
```

和音とはなにか

音楽の3要素として、リズム、メロディ、ハーモニーがあるということは、音楽の教科書以来おなじみの事実。FM音楽館でとりあげている作品たちも、もちろんこの3つの要素が混じりあって楽曲となっている。リズムについてはよく取り上げているので、ハーモニーに関する話題をとりあげてみよう、というのが第1回の趣旨である。

音楽の流れのなかではいろいろな楽器が同時にいろいろな音を出す。これをある時点で切り取り、どの音が鳴っているのかをならべると和音になる。管楽器のように、ある瞬間には1つの音しか出せない楽器もあるし、ピアノやギターのように、1つの楽器で和音を出すことのできる楽器もある。

クラシックでは、厳密に楽器ごとの楽譜を書くのだが、ポップスでは、かんたんに和音を示すコードネーム(和音の名前)をメロディの五線譜の上に付けることがよくある。

つまり、コードネームは、音楽をある時点で縦に輪切りにしたもので、これが横につながっていくことで和音の流れができていく。ハーモニーはおもにこの和音の流れを取り扱う。

サティのジムノペディ

かたい話は少しおいて、上のプログラムは、フランスの作曲家エリック・サティ(1866〜1925)の『ジムノペディ第1番』のさわり。有名な曲なので、どこかで耳にしたことがあるんじゃないでしょうか。どう聴いても美しい和音の流れはハーモニーの話をするのに適切な題材。

メジャー7thの響き

ポップス風にコードネームを付けると、譜例のようにGM7−DM7−GM7−DM7となる。このM7というのが今回のテーマ、メジャー7thを表す記号である。ちなみに、Mはかならず大文字。小文字だとマイナー7thを意味することになる。

一般に、コードネームは、元になる低い音(ルートと呼ばれる。上の例ではGとかDとか)とその上に和音をどう並べるかの指定(M7)でできている。ドのルート音の上にメジャー7thをならべると、ド・ミ・ソ・シ。だから、GM7はソの音の上にM7を、DM7はレの音の上にM7を加えた和音になる。

さて、CM7にもどって、この和音の構成音を見ると、ド・ミ・ソはルートがCの長調の3和音、ミ・ソ・シはルートがEの短調の3和音。単純にいえば長調が明るい感じ、短調が暗い感じなので、メジャー7thという和音は明るくかつ暗い、微妙な感じの和音となる。これがM7の和音だけでも美しい、と感じる原因になっている。

ジムノペディの和音の流れ

『ジムノペディ』の和音の流れを構成音で見ると

G　B　D　F#　(GM7)
↓　↓　↓　↓
D　A　C#　F#　(DM7)

というふうに流れている。ルートはG→Dのふつうの動き方だが、その上の和音はF#はそのまま、B→A、D→C#と他の2つは少し下がっていて、ルートの動きを中和する働きをしている。この2つのコードの関係は、似てるようでちょっと違うという間柄だ。もともとM7が長調と短調の中間の感じ、2つのコードの間の音の動きも動くようでそんなに動かない、ということから『ジムノペディ』の宙に浮いてるようなフワフワしたコードの流れが生まれる。

```
90 GOTO 80
```

と付け加えて行80をループさせると、この気持ちのいいコードの流れにずっとひたれる。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:WIDTH40

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)
☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること
★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。
★2つの奨励賞
●第15回季間奨励賞
7月号から9月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のFP部門奨励賞とあわせて10月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。
●第3回FP部門奨励賞
4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。
☆郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。
★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎！)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。
●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。
★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名
☆郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。
★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは109ページの下欄外「特典」を参照。

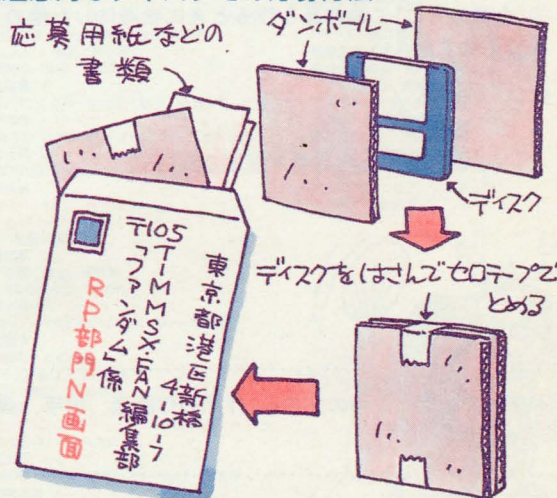
ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。
●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。
★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中！

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。
★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。
★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル 例：ファンダムのN画面への応募は①－❷ □－○	①ファンダム（①RP部門1画面タイプ　②RP部門N画面タイプ　③RP部門10画面タイプ　④FP部門） ②FM音楽館（①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲） ③CG（①紙芝居部門　②イラスト部門） ④その他（　　　）
作品名	［ファイル名　　］
氏名	フリガナ （　）歳　男・女
ペンネーム	＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□－□□　フリガナ 都道府県
☎	－ －
投稿日	1991年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい**［雑誌名　　］

②（①ではいと答えた方のみ）その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③（全員の方に）この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい［雑誌名　　年　月号　ページ］
［書籍名・CD名　　］
［参考にした作品名・記事名　　］
いいえ

④（FM音楽館に投稿の方のみ）作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
［作曲者　　］［歌手・演奏者　　］

⑤（CGに投稿の方のみ）使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
［ツール名　　］
［ロードの方法　　］

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

6016

投稿ありがとう

5月期整理分(8月号採用対象分)より

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、8月号掲載選考のために5月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

●北海道
SANKAC／西谷聡
ノック＆ノック　他③／菊地友則
こちらドワープ星／佐藤貴行
fourth　他③／笹塚益都
1分間耐久レース／石川伸之介
背景音楽演奏装置　他②／内田勝
バトルフィールド／橋爪健二
●青森県
よけろー／岩渕正宣
NORMAL RACE／鳥谷部達也
並べ、ネコ達よ／山崎貴史
●宮城県
クロック　他③／阿部貴
●福島県
エサ／渡辺剛
●栃木県
竹中半べ／浅沼匡
大宮操車場／沼尾弘志
●群馬県
秩序回復／坂本伸幸
●埼玉県
正方形／横堀君夫
●千葉県
BLUE BALL／榊原光太郎
●東京都
ラケット　他①／柳井田宏之
ガウガウ／椚山勝己
隕石　他②／鹿島信二
●神奈川県
地獄道II　他④／岩崎良幸
高速化プログラム　他①／御子柴健悟
LOCK ON!／神田直活
周波数測定器＆発生機／堂園俊郎
LEGLETTE／赤崎和広
Dr.J／藤本高志
AdvantagE P-1／大川原広志
●長野県
Tiny Sprite Editor／小穴真巳
カオスの伝説／旗町知尚
アシカの修行②　他①／木内靖
●新潟県
神秘の天宮図　他①／岩崎朋美
●富山県
N-FONT　他①／長沢久紀
●石川県
FIGHTING BET　他①牛木隆文
愛は勝つっ！　他①／中本聡
●岐阜県
あなたが助けてくれるでしょ?　他①／堀将
???／塚原修
はるかなる野望　～良国・単楽編～／村瀬章夫
砂漠の攻防／柴田義雄
●静岡県
FONT EDITOR／原田雄介
●愛知県
PASTEL BALL　他①／平野拓一
MAGICAL PLACE／鈴木達也
●三重県
達人　他①／大西良一
チェンジ君／長尾雄行
ボールなげ　他②／界外年応
HAPPY／近藤雅彦
●京都府
色覚　他⑥／倉田謙二
はんてんパズル／田辺公一
●大阪府
Visual Set Adjust／田中猛彦
私でも動けるぞ！　他①／吉村一真
えいゆうものがたり／寺嶋義信
対戦型シューティング／伊藤公一朗
LINES／山本健司
ガケクルマ　他①／上田修司
スーパーカブ　'90　他③／服部勝吾
●兵庫県
トラ番記者のTAKE A CHANCE　他①／長谷川誠
●和歌山県
まわしゃいいってもんじゃねえ　他①／中西英之
●広島県
FOUND FOUND／出島裕和
THE LITTLE WARS／木本雅文
MSX GAME PLAYER'S～／樋上輝人
HomeKeeper Vers.1.2／谷口和博
●香川県
KUSI　他①／浮田英明
●福岡県
BLOCKこわし／兼田和男
●熊本県
SQM／寺田伸夫

AVフォーラム

●北海道
円だけで書いた花／後藤淳
馬!!／野口丈彰
おどるはこ　他①／源野久志
ある平和な客船での夜に／楠橋直
大和魂／小倉和秀
パトリオット／奈良部修
●岩手県
夜明け　他③／中崎孝司
●宮崎県
いろ紙が重なる　他①／三浦伸之
●秋田県
MSX turboR／柴田貴輝
●山形県
停電／伊藤剛
●福島県
モールス信号／臼田優
愛国　他①／三浦康之
●茨城県
みちびかれしゆうしゃ／渡辺敦
シンバル／大西正太
夜景で見るドーナツ化現象　他②／羽島喜代志
●群馬県
音／白岩裕幸
音／福島宏和
「モネ」から「かべかけ」へ……／堀本大介
●埼玉県
レーザー　他②／宮鍋純
パワー全開／渡辺智彦
西の空の星の動き　他②／岩本圭介
壊れた蛍光灯／川久保賢一
あかり　他①／違冬樹
SUPER FAMICON／斎藤雅司
●千葉県
磁石／本告謙郎
BLIND／渡辺憲一
恐怖!復活パン人間／川崎有亮
はぎもときんいち必殺技／繁PON???
???／和田計介
ぎょぴちゃん　他①／いのばひろみ
期待の8マン／寺分敦至
●東京都
100倍になったあれ／平正時
ふしぎシリーズその1「いせき」／???
時限リОット装置　他①／岸間航
流れる星／芹沢剛
チャイム　他①／村瀬昭一
最後のニュース　他⑤／清水政之
そんな日もあった／柳沼寛
コナミ株式会社　他②／鹿島信二
FM音源がなくても……／川平修
ぼうず　他①／広田敦
●神奈川県
普通のボウラー　他②／平澤伸一郎
怒り／原田俊介
バーコードの悲劇　他②／高畑基海
かんぱいIIIKARIのじじいへん／笠間貴之
●長野県
大助花子／戸田繁数
ニュース速報　他⑨／木内靖
ワイン／木下通享
●新潟県
平行線／吉岡孝弘
●石川県
こんな人もいる　他①／池崎政実
●福井県
対角線作図メーカー／北川航
●岐阜県
ドップラー効果／中原智
●静岡県
電話／柿島剛
アルミ缶の最後／鈴木雅博
●愛知県
一斉射撃／佐波健太郎
ムキムキシュワちゃん／藤原昭宏
架空の世界／鈴木吉典
タイトルだけでもっ!!／東山宏之
飛行シミュレーター／小野弘幸
コカコーラ／松永竜太郎
●三重県
にぎやかな音　他③／森康則
モールスシンゴウ　他②／加藤敏行
工事／笹木佑記
ET　他②／大西良一
●京都府
ウズマキ／山中耕
音.音.　他②／岡本治
TVのちょうしが悪い／宮山智一
重たいリスト　他①／井上将吾
●大阪府
ココハドコ?　他①／吉村一真
ノイズリダクション　他③／森津正臣
こんな人がいる／竹内陽一
時代にとりのこされた一品／橘拡伸
●兵庫県
ウィンカー／寺西活朗
スーパーファミコン／山田泰司
じしん　他②／生島大
●奈良県
土星人と火星人の戦い／千葉まさのり
●和歌山県
手術　他②／川辺竜也
●鳥取県
流れ星／井木康雅
●岡山県
ポンコツRCカー51m走／藤井久生
●広島県
電話の音　他①／浜崎大輔
ふとん干し　他③／宮田栄治
サークルの神様／松本寿晃
●愛媛県
雨／塩崎貴司
●高知県
ハチャメチャサウンド脳天爆破！／岡林大
●福岡県
非げき／宗浩太郎
斜線スピン／兼田和男
●熊本県
よくいる技術の先生／村田猛
朝／髙橋幸宏
●大分県
番組中に……他②／工藤照一
さっかく／三浦啓
●鹿児島県
UFO出現!!／斎藤博英

FM音楽館

●北海道
たきび　他①／米村聖次
ソーラン節　他②／小倉和秀
●青森県
「イース」よりBattle Ground　他④／安田雄也
●宮城県
「ジーザス」よりいむしつ／八重樫邦雄
「ドラゴンクエストIII」より勇者の挑戦／藤田浩志
おもちゃのシンフォニー　他②／後藤道彦
●秋田県
KAZ SAMBA　他②／大森一浩
●福島県
無題　他⑤／橋本道弥
●栃木県
「ドラゴンクエストIV」よりジプシーダンス　他③／新井隆之
●群馬県
Illeagal function call／福島宏和
●埼玉県
雪のおどり　他④／柳橋清隆
●千葉県
「ドラゴンクエストIV」より楽しいカジノ　他⑦／政木将利
希望の扉　他③／松村弘和
Swing Waltz　他③／吉田正典
「ソーサリアン」より消えた王様の杖(ダンジョン)／髙田麻也
●神奈川県
「ファンタジーゾーン」よりYADAYO　他⑪／大内研司
「夢大陸アドベンチャー」よりSTAGE2　他③／泉田武史
Welcome!!　他②／金子雅生
Eの飛行　他③／小橋淳
●山梨県
HANA(アレンジバージョン)　他①／小林大基
●新潟県
「WIZARDRY II・リルガミンの遺産」よりオープニングテーマ　他①／岩崎朋美
●富山県
「三国志II」より列強諸国のテーマ　他②／平瀬正人
●静岡県
CARAVAN　他①／渥美健
FCディスクシステムのテーマ　他⑥／中島朋雄
HI!　他⑤／武山正志
●愛知県
喜びの歌　他⑨／松田勝
待ちぼうけ　他⑧／平野拓一
●滋賀県
「ラスト・ハルマゲドン」よりオープニングテーマ／宮内力
●大阪府
怖い音楽／佐野幸雄
やすらぎ　他③／今井将来
BEATL　他②／福井英晃
●兵庫県
「吉田工務店」よりボスのテーマ　他③／西村洋介
こうかをかけて／佐々木太一
●奈良県
「聖拳アチョー！」よりROCK MIX　他①／越智学
●和歌山県
スカボローフェア　他③／堀内俊治
●岡山県
「天空の城ラピュタ」よりエンディングテーマ　他③／河塚聖司
●山口県
となりでねむらせて　他⑦／伊藤彰司
●福岡県
「三国志II」よりエンディングテーマ　他⑨／中西信明

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
地球の見える風景　他①／二階堂功一
STREET FIGHTER／山口博
●東京都
ボーイ／沢崎誠
●神奈川県
バーサス／指田博史
●長野県
オーラ少女　他②／渡辺誠治
シークレット・ザ・ガール／中尾俊文
●岐阜県
月夜の芸術あるいは紫帽の少年／中原智
●静岡県
うっひゃ～っ！／渡辺茂樹
釣人　他④／鈴木淳一
●愛知県
ウエイトレス／横山光
●滋賀県
THE SOFTS／山本直彦
●大阪府
アニイ!!／森津正臣
199X／山本俊
●鳥取県
走りだしたらとめられない／猪口亮
●福岡県
梅麿特殊機動戦隊　他①／瓜生誠
●長崎県
浜辺／田野下貴光
●熊本県
HYPERドラエモン／荒木康介
☆紙芝居部門
●栃木県
GOGO最強?　TANK君／田村真一
●埼玉県
もしもあったら恐いシリーズ／伊藤文寿
つり／染谷俊一
●東京都
新うさぎとかめ／伊藤直輝
●岐阜県
おフランスのへモへモプー／中原智
●京都府
悲惨の極致／和泉篤士
ハラショー!!　それゆけ！　アンパンマン／北村茂勝

ゲーム制作講座

●北海道
カルーンの鷲／小岩秀和
四神英雄伝・壱「四神伝」／吉田良
●宮城県
HYPER BASEBALL／三浦伸之
●福島県
スライムライム2／稲川千鶴
●群馬県
れーす君／井ノ川順二
●埼玉県
バランス／樋口哲夫
●東京都
戦慄伝　他①／加藤晋歳
ぺてん師(仮)／長嶋有
不死鳥伝説／西ヶ谷正人
家臣の一生／梨本剛
●長野県
まじっく・ぱらだいす／竹内千博
●広島県
秀吉の暗殺　他②／山本晋士
鬼神戦記／池田慎二

●偏差値急上昇!! ●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記！
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら直前でもバッチリ！

暗記法をマスターすればこんなことだって
ヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●大学受験コース
- ●高校受験コース
- ●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●現在、会員数150,000人！萩原先生に全国から20,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

武南　宏治くん
東大理Ｉ類・慶大工学部
（筑波大附属高校卒）

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

たの体験が…　●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

加藤　範子
跡見学園国文科
（日大桜ヶ丘高卒）

成功したのはこの方法だけ！

受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にヒッタリと合っていたのか、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていました。多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ

山岡　信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

松田　幸子
青山学院
女子短大英文学科
（青学附属高等部卒）

アソビ半分で効果が！

暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした

斎藤　均
福島高校
（梁川中卒）

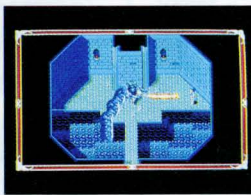
暗記法でたちまち学年トップクラス！

クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三五三人中、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日三時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

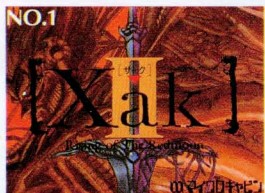
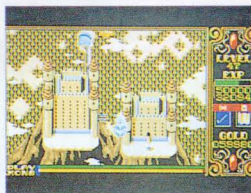
Xak[サーク]™

©1989 MICRO CABIN

たったひとつ、真実を伝える伝説がある。

各¥8,800 好評発売中!!

●PC-98/88SR

●MSX2, 2+

●X68000

各¥8,800 好評発売中!!

●PC-98/88VA

●PC-88SR

●MSX2, 2+, MSX turbo R

各¥7,800 好評発売中!!

●MSX2, 2+ MSX turbo R

NOW ON SALE
CD「Xak II & FRAY」
¥2,400(税込)
DATAM DATA MUSIC
株式会社ポリスター

キミと一緒に進化したいなぁ。

A1STプロジェクトにおいでよ。

ただいま第2期生募集中

明日のゲームプログラマーをめざすキミ、ザ・リンクスの「A1STプロジェクト第2期生」に応募しないかい。
会員&スタッフの評価はいつも厳しいけど、仲間同志でアイデア交換したり、ときには慰め合ったりして、みんな確実に進化しているんだ。
おまけに才能とヤル気のある人には、A1STターボRが無料で貸し出されるという特典つき。
もちろん、このチャンスをものにするのは選ばれた者のみ。われこそはと思う人は、いちばん自信のある作品をザ・リンクスまで送ってね。

【ザ・リンクスへの資料請求・入会申し込みは】
右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。
〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット㈱リンクス事業部 〈お問い合わせ〉0120-251-063

(注)「A1STプロジェクト第2期生」への応募は、作品の同封を忘れずに。

MSX-F9
資料請求券

ついに誕生!!

視力回復

アメリカから上陸。全米で利用され話題となる! 新しいトレーニング公開!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

視力0.1以下でもあきらめるな! 遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視・老眼などは病気ではなく、網膜の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

案内書を無料で、お送りします。

なになに視力回復トレーニングだってえ!?

ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果的で今実行すれば特に有効。メガネやコンタクトはサヨ～ナラ。この方法を体験してみませんか!

体験者の喜びの声

以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。

(加藤健二・20歳)

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は抜群! 視力が1.0以上になりそうです。

(島田龍也・15歳)

「案内書送れ」
●〒住所
●氏名 ●年令
●電話番号

住所・氏名・年齢・電話番号を名記し上図の要領で送ってください。

41円

〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本視力回復協会
H298係

●このプログラムの開発者のご略歴●

ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

お急ぎの方はお電話で!! ☎東京03(3318)6111㈹ ●受付:朝9時30分～夜9時(年中無休)

日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

Nintendo GAME BOY™

東尾　修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

Ⓐボタンを3回押して投球

バー方式投球法

オールスターズの選手たち

12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング

8月9日発売予定

ゲームボーイ スポーツ

価格4200円（税込）

制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

試験直前、あふれるように思い出す!!

“試験の神様”があなたに秘術を伝授します！

驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉

キミのライバルはもう、やっている！

「部活とも両立できて、志望校合格!!」

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。(中略)しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格！記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

平野由貴さん　福岡県

1時間で歴史年表丸暗記

富山県 谷田優子さん（富山県立滑川高校合格）

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください。」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材

熊本県 山口和彦くん（熊本県立南関高校合格）

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格／しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

バスの中で勉強し、名大合格

愛知県 本田孝次くん（名古屋大学経済学部合格）

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

記憶術なら志望校のランクアップも簡単！

試験の結果で、自分はあの学校に行きたいのに無理だ…なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東沙織さんのおたよりをご紹介しましょう。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかったので、母に頼み記憶術を始めました。それからは成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できたと確信／発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。」あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。

全国から「合格」の声が

受験生に絶大の人気を誇っている記憶術、みごと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより「記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。」…

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない！

今からでも遅くない。キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ／受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で短時間やった方が効果的！

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう！ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ**記憶術なのだ。**

この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はビリからトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース（資格取得向）

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を**無料プレゼント！**
左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

これが付録です。

トクマインターメディアムック スーパープロコレ 付録ディスク

収録ゲームプログラム一覧

●プログラミングパズル
PSY·S

●伝説の大人気RPG
すわいん

●たこのシューティング
たこの海岸物語 PART1 海岸編

●成長型シューティング
PURE STAR

●アクションパズル
BOSIP

●雀牌くずしパズル
香港

●対戦型大迷路ゲーム
MAZE BATTLE

●たこのパズル
たこの海岸物語 PART2 洞窟編

●謎解きRPG
CHOPs

●元祖・ギャグRPG
まものクエスト

●孤独な戦車の戦い
そりたん

●たこのアクションRPG
たこの海岸物語 PART3 迷宮編

●コンピュータゲームの原点
大ライフゲーム

●超絶ドライビング
激走レーシング

●謎のブロックくずし
GOLDIA

●世界最終戦争のSLG
LAST WAR

●はまると怖い
TESRIT

●RPG型シューティング
MARS

●パイプつなぎパズル
水道管II

●バイクレースゲーム
GR2

●かにのアクションパズル
かに道楽

●逆行シューティング
WHIZだもんね♥

●波しぶき海戦SLG
LAST WARII

●ラストは教えない
まものクエストII

それぞれのゲームの遊び方は本誌をごらんください。また、ディスクの取扱いに関しては、裏面の「付録ディスク使用上の注意」、および本誌144ページ「ディスク操作ガイド」をお読みください。

伝説の名作、噂の傑作、憧れの快作
24本のスーパーゲームプログラム集

トクマインターメディアムック

スーパープロコレ

おなじみの「MSXプログラムコレクション50本」①～⑧から選び抜いて1冊にまとめたムック＋ディスク。

MSX MSX2/2+用

←ムックは本誌とおなじサイズ

本屋さんで **好評発売中！**

定価1,980円（税込）……………徳間書店

募集要項

①国籍・年齢・性別・職業その他いろいろ問わず
②ただし、応募作品は、オリジナルプログラムにかぎる。1人何作品でも応募可
③作品の内容は、いいプログラムなら、ジャンルにこだわらず、なんでもOK
④募集内容は、ファンダムとおなじ。RP部門1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプ、FP部門、の4種類(それぞれの規定は79ページ参照)
⑤第1次選考はMファン編集部内でおこない、優秀な作品は、Mファン大賞ノミネート作品として本誌10月号、11月号に掲載
⑥掲載作品について、しかるべき第2次選考をおこない、右にかかげた各賞の授賞作品を決定
⑦発表は、1992年1月号の本誌誌上

もはや、気がついた人もいるだろうが、今回はFP部門もコンテスト対象作品とすることにした。自分の実力にふさわしい部門・タイプを選んで応募してほしい。8月20日必着。

また、上記の⑥にある「しかるべき第2次選考」とは、大々的な読者投票による選考を意味する。10月号、11月号につける特別用紙で投票してもらい、それを集計して各賞を決定するという前代未聞のシステムだ。

このシステムについての詳細な説明は、10月号、11月号でおこなう。

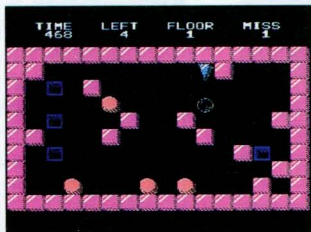
今回は、このシステムを用いるため、純粋に獲得ポイント数によって受賞作を決める。したがって、ダブル受賞、トリプル受賞などもじゅうぶんありうるので、がんばってほしい。

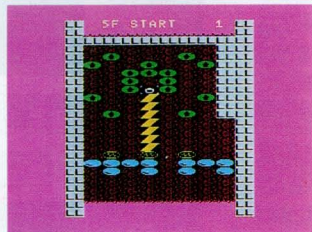
各賞案内

Mファン大賞 賞金20万円 1名
総合的に評価して、もっとも優秀な作品に与えられる

賞	賞金・賞品	人数
グラフィック賞	賞金5万円	1名
サウンド賞	賞金5万円	1名
プログラミングテクニック賞	賞金5万円	1名
エキサイティング賞	賞金5万円	1名
アイデア賞	賞金5万円	1名
特別参加賞	オリジナルグッズ	100名

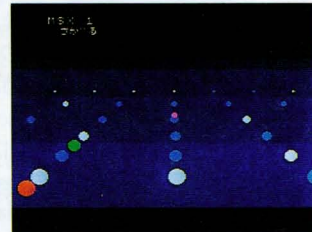
栄光あるMファン大賞作品の歴史

第1回『BOSIP』

↑福岡県・竹田賢二(GEN)作。当時大1。その当時、「意外に奥深い正統派パズルゲーム」という賞賛をあたえられる

第2回『GOLDIA』

↑大阪府・真鍋武志(Beta.K)作。当時高3。その当時はやったアルカノイドのパロディだが、なんだか奇妙なゲームだった

第3回『MARS』

↑神奈川県・草薙昭彦(NAGI-P SOFT)作。当時中2。コインを集めコンビニで買物をするシューティングゲーム

第4回『惑星歩兵戦』

↑埼玉県・高橋吾郎作。当時高3。4人で遊んでも、見ているだけでも楽しいすごろくゲーム。すばやい画面の動きが印象的だった

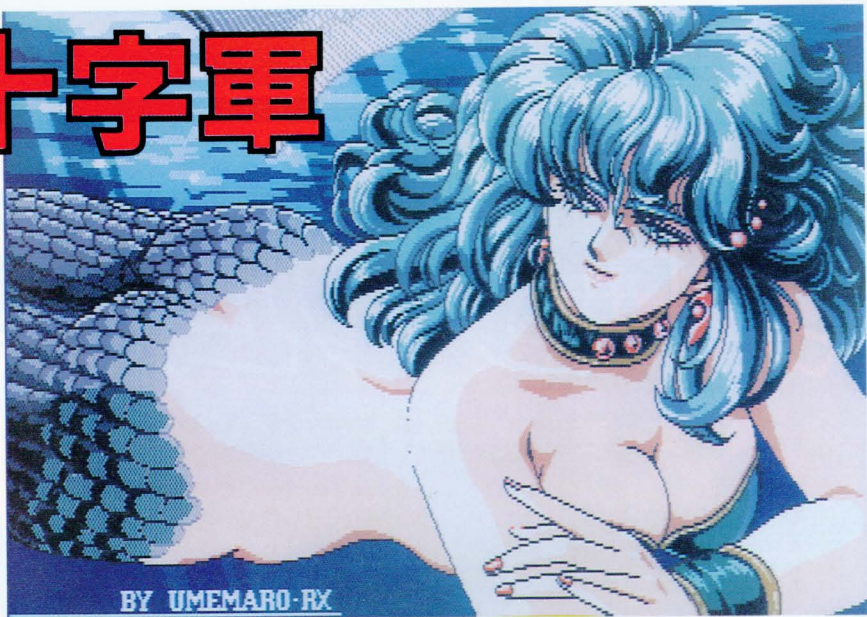
しめ切り、8月20日必着！

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントは武田敦。テレカはS・N・M、片岡俊裕、久保井秀樹、新谷和哉、阿部毅とイラストの採用者全員に。

ゲーム十字軍

C O N T E N T S

神奈川県・笠井わか子

ゲームのぞき穴

信長の野望・武将風雲録

女の子がいっぱいでうれしくなってしまう技

　8月号で紹介されていた、お姫様を見る技の応用です。やり方は、〔CTRL〕を押しながらBディスクから起動。お姫様の顔が出たら〔K〕を押すといろんなお姫様が見られます。

（東京都／S.N.M・16歳）

⬆女の子のなかにまぎれているおやじ

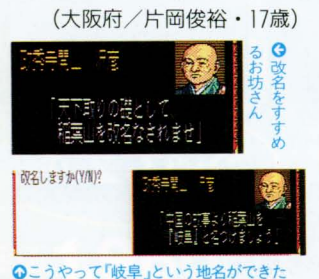
⬆かわいい女の子が、こんなにたくさん隠れていたなんて、なんてうれしいんでしょう。いちばん左の子がいいな

織田信長にまつわるイベントを見つけたぞ！

　稲葉山（いなばやま）改名のイベントを発見しましたよ。やり方は、まず実力モードで美濃（みの）国を取り織田信長を美濃国に移します。年を越すと沢彦という人が新年のあいさつに現れ岐阜に改名するようにすすめてきます。

（大阪府／片岡俊裕・17歳）

⬅改名をすすめるお坊さん

⬆こうやって「岐阜」という地名ができた

神有月は、神無月よりお得だって知ってた？

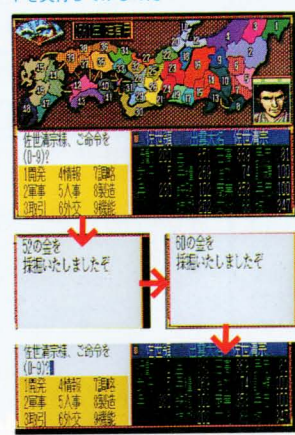
　出雲（いずも）国を持っていると10月が神無月ではなく神有月と表示されるという技が8月号で紹介されていましたが、この神有月にはすごく得をする秘密が隠されていたのです。

　まず、出雲国（36国）で金山が掘れるようになるまで開発の技術革新のコマンドをくり返してください。金山が掘れるようになったら神有月になるまでふつうにプレイしてください。

　神有月になったら金山を掘ってみてください。行動力の許すかぎり何回でも掘れます。

（栃木県／久保井秀樹・17歳）

⬇さあ、神有月になったぞ。金山のコマンドを実行してみるのだ

⬆行動力の許すだけ掘れたぞ。うれしいな

☆出雲大社に集まった神様たちがふしぎな魔法でも使ったに違いないぞ。

毛利元就の三本の矢のイベントがあったのだ

有名な毛利元就(もうりもとなり)の「三本の矢」のイベントを発見しました。

まず、実力モードの安芸国(あき)(37国)の毛利元就でスタートします。このイベントは、毛利元就が死ぬことが第1条件ですので、毛利元就でほかの国に戦争をしかけて、わざと負けて死ぬようにします。もちろん病死でもだいじょうぶです。

第2条件は、毛利元輝(もとてる)を後継ぎにすることです。そうすると「思い起こせば一年前…」と表示され『三本の矢』のイベントがはじまります。けっこうおもしろいイベントですので、ぜひ試してみてください。

(宮城県/阿部毅・14歳)

☆これはなかなか。

↑「三本の矢」のイベントがはじまった

↑1本の矢は折れたが3本ならどうだ

↑残念だが3本の矢は折れなかった

↑両川家とは小早川家と吉川家のことだ

茶器を奪われるくらいなら死んだほうがまし

松永久秀(まつながひさひで)が1国しか持たないときに籠城(ろうじょう)戦に持ちこみます。降伏勧告か兵糧切れで勝つと松永久秀は、「古天明平蜘蛛(こてんめいひらぐも)」とともに爆死してしまいます。

(秋田県/武田敦・16歳)

↑うまく籠城戦にすることができた。松永久秀は爆死するだろうか？

北畠具教
松永久秀よ
わが忠告を受け入れよ

松永久秀
もはやこれまで…
むざむざ敵に

松永久秀
この平蜘蛛を
奪われるよりは

松永久秀は
茶釜もろとも壮絶な
爆死をとげました

↑兵数が多かったり、兵糧が残っていると成功しない。降伏勧告よりは兵糧切れを狙ったほうがうまくいくはずだ

『必殺!!大名殺し』のうら技を発見したのだ！

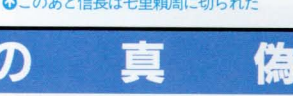
大名が家臣に殺されてしまうという悲しい技です。入門、実力どちらのモードでもできます。大名は、なるべく戦闘力が低いほうがうまくいきます。

やり方は、まず家臣の茶器を没収します。つぎに、開発コマンドでその家臣が名乗り出るまでコマンドをくり返します。そこで開発を任すとはじまります。

(滋賀県/新谷和哉・?歳)

↑茶器を没収されたくらいで泣くなよな

↑名乗り出てきたなら命じてみるとするか

↑七里頼周は信長を切ることができるか

↑信長よ、茶器を没収した事実を忘れたか

↑このあと信長は七里頼周に切られた

NUKEKO

文：中野カンフー

ANAKO&

それぞれの夏

×月×日 暑い日の出前はたいへん。夏にすし食うやつの気がしれない

だらだら

はぁはぁ

ぜいぜい

×月×日 お庭のこかげでシェフのルネに作らせた洋ナシのシャーベットをいただく・こんな日も働かなければならない庶民はかわいそう…

×月×日 クーラーのきいた自分の部屋で食事というのも悪くないにゃー

まいどー

まずは大トロからだにゃー

あっ

がーん

新コーナータイトル未定

ごめんなさい 8月号で紹介した「ゲームをしながら歴史の勉強ができてしまう」という技は実力モードでしかできませんでした。できなかったという人は実力モードでもう一度試してみてください。

武将風雲録では数多くのイベントが隠されていますが実力モードでのみ起こるものが多いようです。

ウワサの真偽

●三国志II

6月号に掲載した、卑弥呼が日本から攻めてくるというウワサについてだが、読者から寄せられた情報によると、三国志IIのガイドブックに新君主でプレイしているくだりがあり、その新君主の名前が卑弥呼となっている(もちろん性別は女)ため、これと間違えたのではないかとのこと。

調べてみたところ、確かにそういう記述があり(結構まぎらわしい書かれ方だった)、もしかしたら本当にコレのことかもしれない。

なお、反董卓大連合についてが、いまだに決定的な情報は送られて来ていない。はたして本当にあるのだろうか？

2つのウワサとも、引続き情報を求む。

●大航海時代

7月号に掲載した、ランペルールのディスクを使って大航海時代のエンディングを見るという未確認の技についてだが、何人かの心ある読者が確認してくれた。それによると、ちゃんとその通りにできるとのこと。

東京都の堀部岳夫クンがクリア直前のセーブデータも送ってくれたので、念のため早速こちらでも確認してみた。

『ランペルール』をクリアして「A−DISKを入れてください」と表示されるので『大航海時代』のディスクを入れると本当に大航海時代のエンディングになった。

なお、第一発見者の佐伯直人クンと確認してくれた堀部クンにはテレカをプレゼントしよう。

●武将風雲録

ウル技の報告が送られてきている武将風雲録だが編集部で確認されていないものを2つ紹介しておこう。まず最初は信長討伐令だ。

●シナリオ2で信長以外の武将でプレイします。信長が10国以上に領地を広げると将軍より使者が現れ信長討伐令に加われといってきます。加わると将軍との友好度が上がりますが、加わらないと友好度が下がってしまいます。

(秋田県/武田敦・?歳)

そして、もう1つが本能寺の変。

●実力モードでプレイをはじめます。まず、明智光秀に兵をたくさん持たせて丹波国に置きます。その後織田信長と織田信忠を山城国に置きます。山城国の兵はほとんどいない状態にしておきます。そのままゲームを続けていると本能寺の変のイベントがはじまります。

(山口県/吉武直樹・?歳)

本能寺の変は、たくさんの情報が送られてきているのだが細かいところで条件に違いがあるので、ぜひ確認して、編集部に完全な情報を送ってほしい。

↑イベントは実力モードで起こるようだ。本能寺の変はシナリオ2でやってみよう

つぎは『武将風雲録』島津くんの日本縦断戦記→

新コーナータイトル未定

こんにちはMファン編集部の皆様　いつも楽しく読ませてもらっています。しかし、8月号に出ていた空想科学読本のコーナーに載っていた「タコはサイボーグだった」というのは、わたしが3、4か月まえに送ったものだ！　もし、編集部が反省したというならば、『ぎゃんぶらー自己中心派』をください。だめでもテレカぐらい……。最後にわたしのペンネームはまっちょだ。忘れないでいてくれるととてもうれしいのだ。（千葉県／まっちょ・？歳）☆ごめんなさい。確かにあの記事はキミの手紙を元にしたのですが、担当者が封筒をなくしてしまい、キミの名前がわからなかったのです。遅ればせながらプレゼントをお送りします。

歴史散歩道 武将風雲録 薩摩（さつま）の国の島津くん日本縦断戦記

読者参加イベントも3回目。今度はどんなドラマが生まれるのか？

イベント第3弾開催!!

毎回好評をはくしている、読者参加イベントの第3弾は武将風雲録「薩摩の国の島津くん日本縦断戦記」（このおちゃめなタイトルは担当デスクFがつけた）。夏休みの残りの日々を過ごすにはもってこい。さあ、さっそくチャレンジ！　のまえに、右のカコミを読んで、まずは今回の主人公となる島津くんについてお勉強しよう。

ちなみに、なぜ島津くんを題材に選んだかというと、担当Sは大の島津ファンなのだ。戦国群雄伝では島津がプレイできなくて悲しい思いをしたもんね。今回は真っ先に島津でプレイしたんだよん（でも、有能なのに登場しない武将が多いんだよな）。

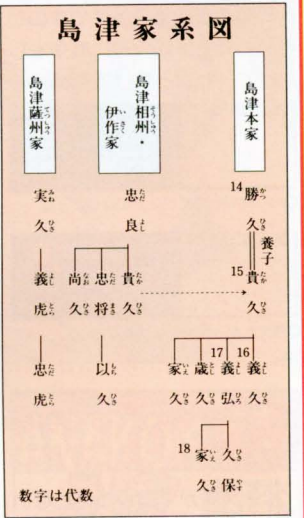
島津家の歩み

薩摩・大隅の守護職を歴任してきた島津も、14代勝久の頃には支配力を失い、薩摩一国の統治もままならない状況に陥った。加えて、分家が本家をしのぐ実力をもつに到り、薩州家の実久と相州家・伊作家をあわせた忠良が勝久の後をめぐって骨肉相争う事態となった。

1533年日置南郷城攻めを皮切りに、忠良は実久方の城を次々と落とし、1550年には鹿児島に入城を果たし、実久の勢力を一掃するとともに、勝久の養子という形で忠良の子・貴久が守護職を継承した。戦国大名島津の誕生である。

忠良の後を継いだ貴久は、まず国内統一に向けて始動した。苦戦の末、1557年蒲生氏、1569年菱刈氏と相次いで破り、ようやく薩摩の国を掌握することに成功した。

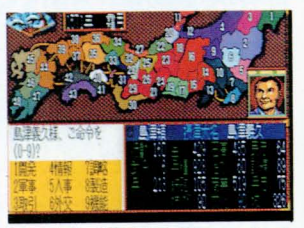
次なる目標は大隅の回復である。大隅の豪族である肝付氏とは平衡な関係を保ってきたが、1561年頃から対立を深め、全面的な抗争状態となる。弟の忠将を失うなど犠牲も少なくなかったが、1574年肝付兼亮を下し、ついに薩摩・大隅両国を所領とし、南九州に名だたる戦国大名となった（ゲームではこの状態から始まる）。

貴久の後を継いだ子の義久は3人の弟、義弘、歳久、家久（この4人はいずれも名将で、島津4兄弟と称せられる）の助けを得て勢力を拡げる。日向の伊東氏、肥後の相良氏、阿蘇氏を破り、九州の南半分を統一し、龍造寺氏、大友氏との九州三国志と呼ばれる苛烈な争いを展開していくことになるのであった。

それでは本題に入ろう

今回のイベントは、第48国薩摩からスタートして、第1国陸奥までたどりつく速さを競う。じゃあ、全国統一すればいいんだと思うかもしれないが、実は全然違う。プレイヤーの治める国は常に1国のみ。敵国に攻めこむときはもとの国をカラにする。いわば、大名行列のように、諸国を移動していくのだ。当然、移動を果たすためには、立ちふさがる敵を打ち破らなければならない。戦略を駆使して勝利をつかめ！　キミのウデの見せどころだ。

その他詳しいルールは下の掟の通り。よ〜く読んで、くれぐれもズルはしないように。

ちなみに、今回のイベントは目標達成まではそんなに時間はかからないと思う。3時間もプレイすれば十分達成可能だ。それだけに、いかにタイムを縮めるかというのが重要になってくる。1度クリアしたからといってそこで終わりにしないで、何度も挑戦して、いい記録を目指してほしい。

なお、今回はセーブを国を取るごとにするため、データディスクは最低でも3枚必要になる。これに詳しいレポートをつけて「歴史の散歩道・薩摩の国の島津くん日本縦断戦記」係までふるって応募してほしい。賞品は例によって、優勝者にゲーム2本、準優勝者にはゲーム1本をプレゼント。締切は9月2日必着。発表は11月号の予定だ。

↑このように自国を移動させせつつ、北へ北へとむかい、1国・陸奥を目指す

島津軍　鉄の掟　6か条

一、シナリオ2・実力モード・48国薩摩・島津義久でプレイ。薩摩よりスタートして、1国・陸奥までたどりつくまでの年月を競う。同じ場合は配下全武将の戦闘力の上昇値※の多いものを上位とする。

二、侵攻ルートは自由。ただし、チェックポイントとして24国・尾張と4国越後をかならず通過すること。

三、敵国に攻めこむときはかならず全武将をもってすること（かならずもとの国をカラにする）。

四、武将はかならず初期配置9人のうちの6人とする。新たに配下を加えてはいけない。仕官や戦場で寝返ってきた武将は即刻解任すること。

五、セーブは開始直後（1571年3月）と陸奥にたどりついた後、および、他国を奪いとった時点でかならずすること。

六、以上の規則に違反があった場合は無効とする。

※上昇値とはゴールしたときの値から右の戦闘力初期値を引いたもの。これによって戦闘力の低い武将でも参加できる。

島津家武将リスト

大名・島津義久　政治80　戦闘74　魅力84　教養78

島津義弘　政治67　戦闘83

島津歳久　政治69　戦闘72

島津家久　政治51　戦闘87

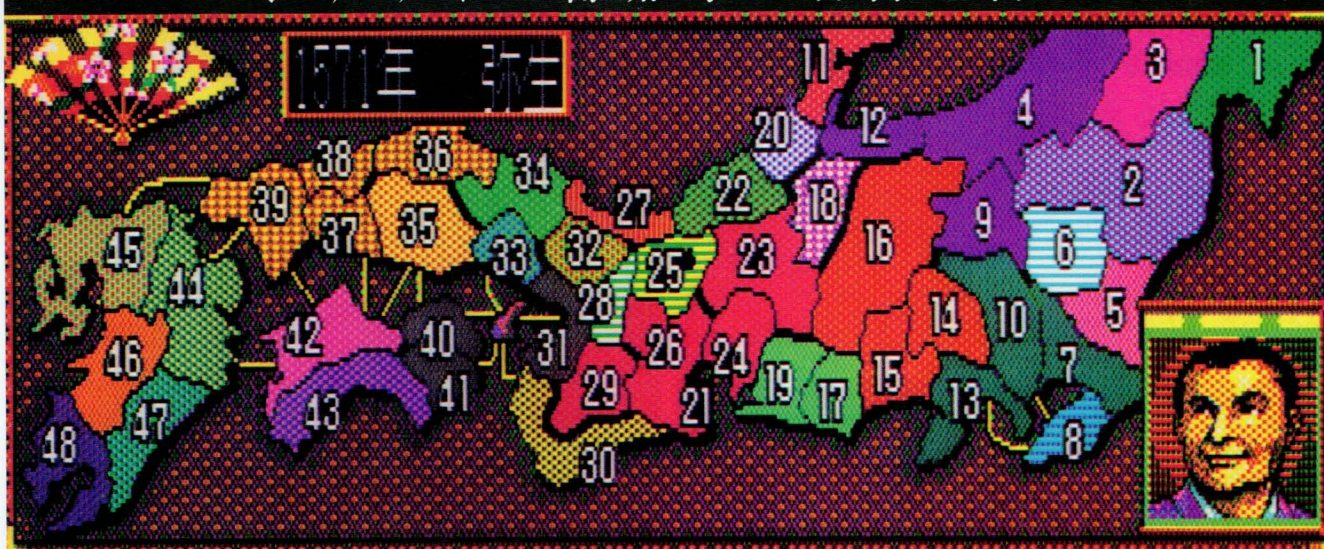
伊集院忠棟　政治74　戦闘76

上井覚兼　政治62　戦闘65

新納忠元　政治59　戦闘67

喜入季久　政治72　戦闘57

種子島時堯　政治58　戦闘62

シナリオ2開始時の戦国地図

■戦略について考えてみよう

まず、侵攻ルートの決定だが、最短ルートを考えると、48薩摩→46肥後(47日向)→44豊後→42伊予→40讃岐→30紀伊→21伊勢→24尾張→19三河(23美濃)→16信濃→4越後→2陸前(3出羽)→1陸奥の順になる(それでも最低12回は合戦をする必要がある)。ただし、これがベストルートとは限らない。プレイヤーは常に1国のみ。合戦での敗北は死を意味する。戦いにはかならず勝たなければならない。そのためには、多少遠回りをしてでも、強大な敵を避けて進むことも作戦の1つといえる。例えば、30国紀伊は鈴木佐太夫率いる鉄砲集団。戦うにはちょっと手強い。31国摂津→29国大和と避けるのが賢明かもしれない。

また、国をカラにして全力で攻めこむ必要上、どうしても籠城戦が多くなる。敵に籠城されるとそれだけ被害が大きくなる。敵が鉄砲を多数もっていたらなおさらだ。しかも、我ら島津軍は鉄砲隊がメイン。野戦では強力な鉄砲隊も、城攻めとなると機動性に欠けるので、敵にたどりつくまえに甚大な被害を受けかねない。それならば、敵の兵力にあわせて余分な兵力は置き去りにし、必要最小限の兵力で攻めこみ野戦にもちこむという策も有効になってくるだろう。

そして、とにかく早いうちに攻めるのが得策だ。敵が軍備をするまえにというのが最重要課題となってくる。今回最大の敵になるであろう、4国越後の虎・上杉謙信。ただでさえ手強いのに、鉄砲100で立ちはだかってきたら、勝ち目は皆無に等しい。そうならないためにも迅速なプレイをおススメする。

戦いは籠城戦が中心となるだろう。なるべく損害を少なく

越後の虎・上杉謙信。戦闘力100の彼をどう倒すか？ 他国に移動してくれれば

戦闘力をあげるには自分より強い敵を突撃で倒す。うまく戦ってアップをめざせ！

今月のイラスト

稲泉知の作品　続・続・三国志ＦＡＮ

今月は超常連の稲泉知クンと一騎討ちトーナメントに続いて採用の続・続・三国志ＦＡＮクンの2枚。

ただ、みんなの送ってくるイラストは三国志モノばっかりなので、たまにはほかのゲーム(信長とか)のイラストもほしいぞ！

まとめ

今回のイベントのアイデアは編集部謹製。ところが、先日「歴史の散歩道」あてのハガキを読んでいたら、スタンプラリーのアイデアを採用した中沢竜一クンからまったく同じアイデアが送られてきていた。しかも、ほかにもおもしろそうなアイディアが書かれていた。う〜む、やるな中沢竜一。ここで、全国的にその栄誉をたたえよう。学生生活も楽しんでいるようで、この調子でがんばってほしい。

ちなみに、前号募集した「オレにもいわせろ」あてにもちらほらハガキが届きだしたが、どれもかなり熱が入っていて担当者も読んでいてウレシイ。次号あたりでど〜んと発表したいと思う。引き続き募集をしているので、武将風雲録など歴史シミュレーションの武将の能力値や登場武将についての不満や意見を送ってきてほしい。

新コーナー タイトル未定

Mファンにだまされたゲームベスト3　今までにMファンにだまされて、買って失敗したゲームです。3位『F-1道中記』むなしい。グラフィックが貧弱。一度ピットインするとゲームクリアは絶望的。ばかみたいにむずかしい。2位『クリムゾンII』メッセージがひらがなばかりで読みにくい。Mファンを読まないとつぎになにをすればいいのかわからない。ぱんぱかぱ〜ん、1位『グレイテストドライバー』グラフィックが単調。走行中の音楽がないのがさみしい。一度抜かれると絶対に抜けない(最高速が同じため)。(兵庫県／中島健治・?歳)☆う〜ん、発売されるとつまんなくなるゲームってあるもんだね。それだけじゃない気もするけど……。

つぎはエメ・ドラのマップコレクション→

くそ長いゲーム　去年の(90年)6月号からずっと、MSX新作発売予定表の発売日未定の欄に「エフェラアンドジリオラジ・エンブレムフロムダークネス」というくそ長いタイトルのゲームがあるが、このゲームの正体はいったいなんなんだろう? 「エフェラアンドジリオラジ・エンブレムフロムダークネス」はRPGかシミュレーションかはたまた美少女ソフトか(まさか……)? う〜ん謎だ。だれかこの「エフェラアンドジリオラジ・エンブレムフロムダークネス」について知っている人がいたら教えてくれませんか。もう一度いいます。タイトルはエフェラ……。(千葉県/オッペケペ・14歳)

マップコレクション
エメラルド・ドラゴン

ホルスの城塞マップ

読者の熱い要望に応えて、ついに誌面公開になった。とくとご覧あれ!

ついに最後のステージとなるホルスの城まで来た。とにかく広くて、ややこしくて本当にイヤになってしまう。だが安心されるがよい、このマップがあればもう迷うことはないのだ。

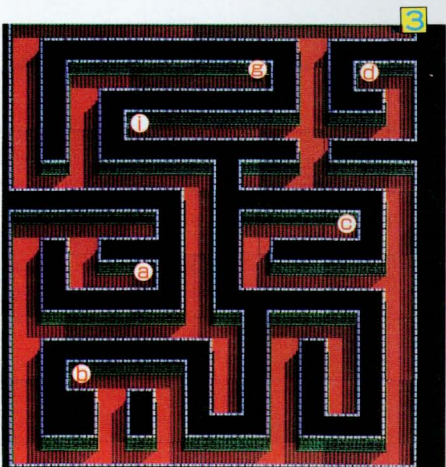
しかーし! 道がわかったからといって、まだまだ油断は禁物! ここに出現するモンスターの強いの強くないのって(どっちなんだよ)。今までと同じような戦い方は通用しない。まあ、レベルが140まであって装備が完全なキャラなら話は別だけど。でも、それくらいのキャラだってそれなりの苦戦をしいられるはずだ。強力な防具が手に入るので、すぐに装備しよう。

このマップの見方

- ↕ 相互移動可能
- ①↔1 同じ数字同士で相互移動可能
- ⓐ アルファベットは宝箱。中身はⓐ〜ⓛの12種類
- ポ ここにティリダテスがいる!!

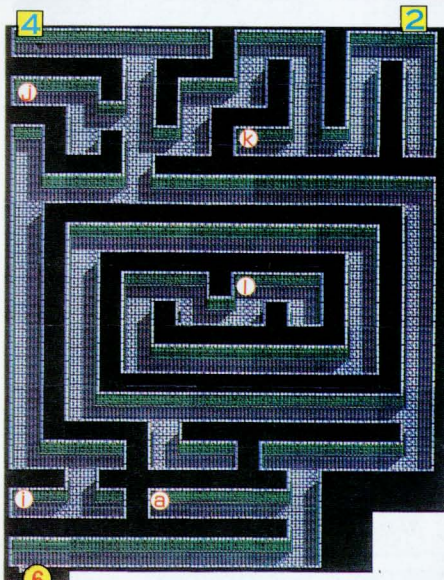
1F

やっと城内に入ったらえらく広いフロアに出る。ここは３つの階段以外なにもないのでムダな移動は避けよう。

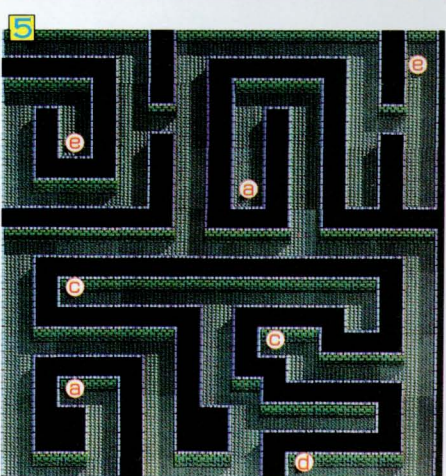
- ⓐ回復薬
- ⓑリキュールポーション
- ⓒジルポーション
- ⓓテント
- ⓗマジック・ボンネット
- ⓘドラゴン・ヘルム

2F A

アイテムを取ってしまえばほかにすることなし。さっさとつぎのフロアへ行こう。シルバーリングとドラゴン・ヘルムを買っていない人は、すぐに装備すべし。

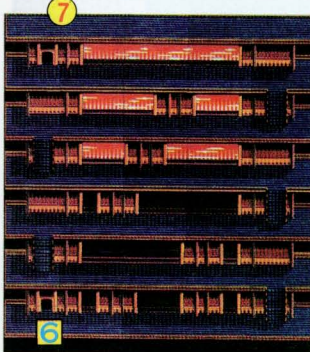
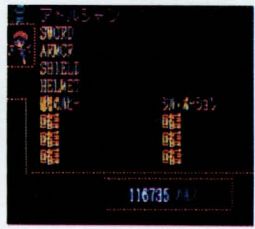
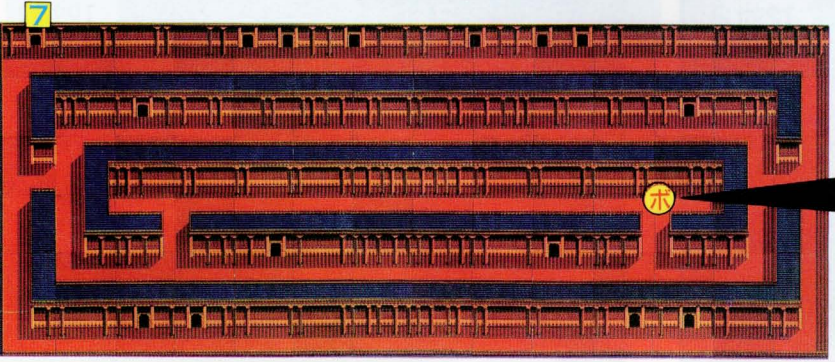
- ⓐ回復薬
- ⓑリキュールポーション
- ⓒジルポーション
- ⓓテント
- ⓘドラゴン・ヘルム
- ⓖシルバーリング

2F C

ここのフロアから３Ｆへつながっているので先にほかの２つのフロアをまわってから来るようにしたほうが正解だ。アイテムの取り残しはないか、回復薬は十分か、フォーメーションはだいじょうぶか、特にハスラムの行動とＨＰに気をつけることを忘れるなよ。装備は最強にしておけよ。

- ⓐ回復薬
- ⓘドラゴン・ヘルム
- ⓙサジタリス・アロー
- ⓚワンド・オブ・アテナ
- ⓛクリスタル・ローブ

2F B

ここらあたりまでで、レベルが120以上になっていない人は非常に苦労してきたことだろう。先制攻撃をまともにくらいすぐ死んでしまって、なん度泣きを見たことか。十分レベルは上げておいたほうがいいぞ。

- ⓐ 回復薬
- ⓒ ジルポーション
- ⓓ テント
- ⓔ 破壊のルビー

回廊

あとはここを通り抜けるだけで３Ｆへ行ける。もう少しのしんぼうだ。

⬅これが編集部でクリアしたときの装備だ。足りないものがないかチェックしよう

3F ティリダテスの間

めざすティリダテスは、もうすぐそこにいる。パーティの装備やフォーメーションの指差し確認を忘れずに。

新コーナー タイトル未定

ゲームイスラム軍　ゲーム十字軍を倒すため、われわれゲームイスラム軍はMサレムでむかえうつ。しかし、ページの横の隅でしかも、数行では8ページのゲーム十字軍には到底勝てそうもない。MSX魔法メット様に援軍を頼むしかないのだろうか。（静岡県／イスラム教の男・14歳）☆いったいこのハガキはなんだったのだろう。14歳という年令の男の子の考えることには少々ついていけないことがある。14歳といえば、「地球の温暖化を心配する少年」のかむりんとスレイン＝スターシーカーの戦いはどうなったのだろうか。今月は両者とも手紙が来なかったが、来月は期待したい。

つぎは激ペナ大会決勝戦➔

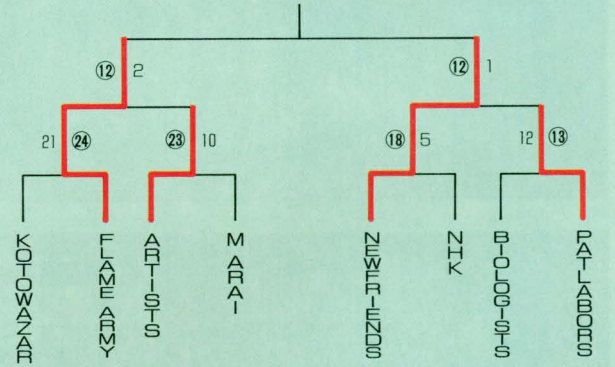
歌を詠む会

今月のお題は「は」でした。なんと10人しか詠んで来なかったという悲惨な状況。でも、まだまだがんばるぞ。●働けば タボちゃんだって 買えるかも 夢と希望を 大切に……（島根県／飯島慶郎・13歳）●早々と 歌を詠む会 大人気 これでつぎから1ページ独占（福岡県／魔術師アゲイン・?歳）●初投稿 初採用は うれしいが いつくるのかな オリジナルロム（千葉県／GWモサチ・16歳）●8月に 指折り数える ほどになり 手を打ち よろこぶ童（わらべ）かな（広島県／幻想の魔術師・?歳）☆11月号のお題は「ち」です。イラスト・J－PANDA2

第4回 激ペナ大会 ついに決勝戦

6か月にわたって行われた激ペナ大会も今回でいよいよ最終回、決勝戦をむかえた。さて、優勝はどのチームだ!!

さまざまなドラマのあった激ペナ大会もいよいよ大づめ、右にあげたベスト8同士がぶつかり合う大激戦である。しかし、この土壇場にきても大波瀾が待ちかまえていたのである。詳しくは各試合の経過を見てもらうことにして、ここでは「1回コールドが出た」とだけいっておこう。ベスト8に勝ち残ったチーム同士ということで接戦が予想されたのであるが……いやはや激ペナのきまぐれは本当に恐ろしい。

そういえば、今回の激ペナ大会では本当にコールド試合が多かった。予選から数えればゆうに100試合は超えているのではないかと思われるくらいだ。なにしろ激ペナ2というゲームはさっき圧勝したチームがボロ負けするということがザラにあるので、完全にコールドを避けることはできそうにもない。ただひたすら、自分の打線が打ってくれることを祈るしかないのだ。さて、ベスト8のどのチームの祈りが天に届いたのだろうか。

準々決勝 第1試合 21対24

KOTOWAZAR VS. FLAME ARMY

17対24とリードされたKOTOWAZARチームの9回オモテの攻撃も2アウト、2ストライクと追いこまれ、絶体絶命。しかし、ここで5番かへみみあはホームランを放ち、一矢報いた。結局、チームはこの回4点を取ったが、21対24で敗れた。

9回オモテ、かへみみあ執念のホームラン

Kチームにとって8回の5点は重すぎた

準々決勝 第2試合 23対10

ARTISTS VS. M ARAI

絶好調のARTISTSチーム、しかし、この試合はM ARAIチームに押されっぱなしであった。明暗をわけた7回オモテ、4番あきやまの満塁ホームランなどで計7点取り、試合をひっくりかえした。その後も8回、9回に4点ずつ加え23対10と快勝。

6回ウラにはじめて逆転する場面もあったのだが

7回、8回、9回で合計15点を爆発打線で取った!

準々決勝 第3試合 18対5

NEWFRIENDS VS. NHK

N－N対決となったこの試合。1回オモテのNチーム、NEWFRIENDSの攻撃は打者一巡の猛攻撃で9点を取った。対して、1回ウラのNチーム、NHKの攻撃は6安打、2点どまり。NEWFRIENDSチームは2回オモテでも9点取り、コールドゲーム。

14点も取られながら力投するエースのっぽさ

ホームラン4本と0本の差が2回コールドとなった

準々決勝 第4試合 12対13

BIOLOGISTS VS. PATLABORS

点数をみれば12対13と接戦のようだが、実際は一方的な試合だった。BIOLOGISTSチームの得点は4回と5回の2イニングだけ、対するPATLABORSチームは毎回スコアリングポジションにランナーを置く猛攻。ついに8回、逆転に成功した。

ホームラン0本のバッターに当ててしまう

スコアボードを見ると両者の違いは歴然

準決勝 第1試合 12対2

FLAME ARMY VS. ARTISTS

準決勝第1試合でまたもやコールド試合となった。2回ウラ、12対0という絶体絶命のARTISTSチームは1アウト、ランナー1塁、あと1点取ればコールドをまぬがれるというところだったのだ。だが、打球はセカンド正面の併殺打だった。

いい当たりだったのにセカンド正面とは無念

Fチームは打線の爆発力で決勝戦に進んだ

準決勝 第2試合 12対1

NEWFRIENDS VS. PATLABORS

準決勝で1回コールドが見られるとは……。1回オモテで14安打3ホームランを放ったNEWFRIENDSチームに対し、PATLABORSチームは5打数3安打で1点しか取ることができなかった。自分の力を出すことなく無念の敗北。

満塁ホームランの瞬間。バットの芯で捕らえている

これで決勝戦はコールドチーム同士の対決となった

決勝戦 FLAME ARMY VS. NEWFRIENDS全イニング完全中継

いよいよ、決勝戦。両チームとも準決勝で相手チームをコールドにした爆発的な打線を持っているので、この試合も点の取り合いとなることは必至だろう。

ここで両チームをもう一度紹介しておこう。

●FLAME ARMY(東京都/三浦達也・15歳)☆1回戦BONZES戦14対4、2回戦YATSUDERS戦16対5、3回戦Z Z Z戦14対3、4回戦SUSHIKUINE戦19対15、準々決勝戦KOTOWAZAR戦24対21、準決勝戦ARTISTS戦12対2。5人いるホームラン50本のバッターがこのチームの得点源だ。

●NEWFRIENDS(東京都/飯尾繁・14歳)☆1回戦JRA戦14対13、2回戦シード、3回戦JAP CARS戦20対10、4回戦PASOCOMS II戦13対3、準々決勝戦NHK戦18対5、準決勝戦PATLABORS戦12対1。1番から6番までホームラン41本のバッターを並べている。

1回オモテ

1番いーたの先頭打者ホームランで幕を開けた決勝戦。さすがにホームラン50本バッターのホームランは場外まで飛んでいった。つづく2番たうはセカンドゴロ、3番あるふぁ、4番べーたの連続ヒットでもう1点追加した。2対0

1回ウラ

先頭打者ホームランを打たれたNEWFRIENDSチームは1番、2番、連続ヒットでノーアウト1、2塁のチャンスをつかんだ。ここで3番さくまの打った打球はライトスタンドにつきささる3ランホームランとなった。2対5

2回オモテ

味方が点を取ってくれて、見違えるようなピッチングとなったNEWFRIENDSチームのたけはこのイニング、FLAME ARMY打線をノーヒットに押さえ、最後の打者(ピッチャーだったが)からは三振も奪った。2対5

2回ウラ

一方、FLAME ARMYのエースおみくろんは立ちあがり苦しんでいた。この回の先頭打者8番あけひらは内野ゴロに打ちとったものの、1番ふるやに2ランホームラン、3番さくまにソロホームランを浴び3点を失った。2対8

3回オモテ

FLAME ARMYの攻撃は打順よく1番に戻って先頭打者ホームランを放ったいーたから。期待に応えていーたはセンター右にはじき返す2塁打。しかし2番たうの打球は不運にもショートライナーでダブルプレイ!2対8

3回ウラ

FLAME ARMYチームのピッチャーおみくろんも調子を取り戻してきた。NEWFRIENDSの7番きよからこの試合初の三振を奪い、8番あけひらにはヒットを打たれたものの、つづく9番、1番を凡打にしとめた。2対8

4回オモテ

FLAME ARMYチームピッチャーたけのがんばりに打線も援護射撃だ。3番あるふぁ、4番べーたの連続ヒットの後、5番がんまの3ランホームランが飛び出した。結局、このイニング4点を取って2点差とした。6対8

4回ウラ

「ピンチのあとにチャンスあり」というが、このイニングのNEWFRIENDS打線はそんな感じだった。2番ふくだが凡退した後、3番さくま、4番いいお、5番とみたの3者連続ホームランなどで一挙5点を挙げた。6対13

5回オモテ

このまま引き離されてしまうのではないか、という不安が的中した。6番でるたがヒットで出塁した後、7番のホームランバッターしぐまの当たりはセカンドライナーに……。痛烈な当たりだっただけに悔やまれる一打だった。6対13

5回ウラ

FLAME ARMYのピッチャーおみくろんはコントロールが狂ってきた。なんとピッチャーにボールを当ててしまったのだ。コントロールのないおみくろんからNEWFRIENDS打線は容赦なく5点を奪ってコールド。6対18

★6対18、5回コールド、NEWFRIENDSの優勝!

敗れた三浦達也監督の談話

ああ、敗れましたか、残念です。友達20人くらいとやっていちばん強かったのですが……。1番にホームラン50本の打者を置いたのは万が一ピッチャーがヒットを打った場合にそなえていたんですけれど……逆にこの打順があだとなって、ちぐはぐな攻撃になってしまったみたいです。

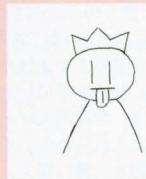
勝った飯尾繁監督の喜びの声

ヤッタ!! 山形県の竹次郎くん勝ったぞ……いとこです。勝因はなんといってもホームラン41本の打者を6人並べたことです。レベルスイングなら41本でも十分ホームランになるんですよ。前大会負けてくやしかったんで研究したんです。これで友達が一生ボクのいいなりになります。

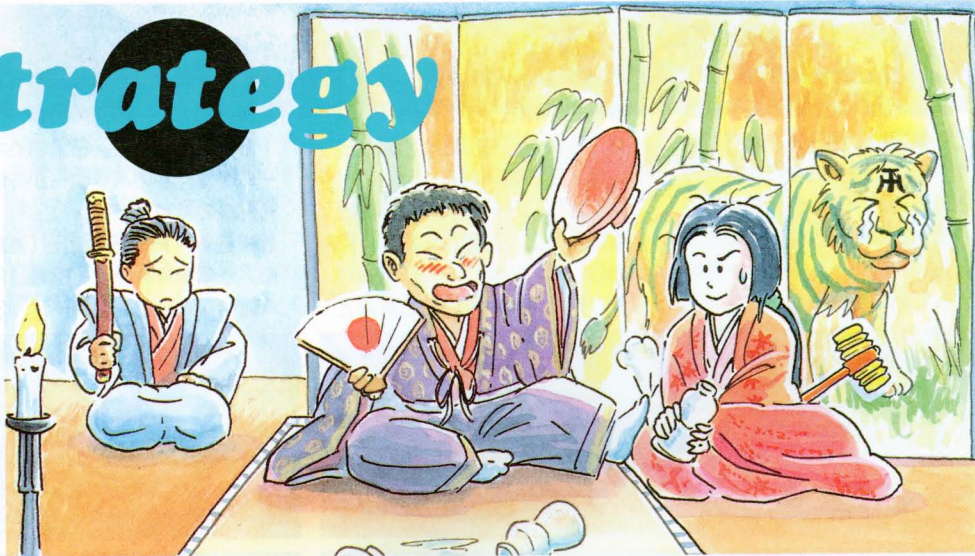
来月はこの激ペナベスト8チームのデータがディスクに収録される!

投稿大募集

①トビラアイデア→ピッツーに描いてもらうトビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→つまってしまったソフトがあったらこちらに。④歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやってほしいことをどうぞ。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポート。⑥マップコレクション→複雑なダンジョンのマップを書いて送れ!⑦歌を詠む会→歌人の気持ちになって和歌を詠もう。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。

優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ファン・ストラテジー

信長の野望 武将風雲録

8月号のP95の欄外で予告の通り、2代目歴史の散歩道担当のSことファジー鈴木が特別にこのページに出張。何度も徹夜を繰り返して会得(えとく)した奥義の数々を紹介するぞ！

超強力!! 鉄甲船大砲攻撃

武将風雲録中最強のユニット、鉄甲船。どこにも売ってないので、めんどうでも技術力を500まで上げて、自分で造るしかない。そのため、これを使わずにクリアした人もいるかもしれない。しかし、これを使うと戦闘が格段にラクになる。

鉄甲船は積んでいる大砲によって攻撃する。その破壊力はこの上なく強力で、自分の5、6倍もの敵を、全く被害を受けずに打ち破ることも可能だ。しかも、海上のみならず、陸上の敵も撃てるので、海上から本陣を守る敵総大将を狙い撃ちにすることだってできるのだ。さらに、鉄甲船は射程が3ヘクスあるので、敵が鉄砲隊でも恐るに足らず。敵の弾の届かない位置から、一方的に攻撃できる。

いいことずくめの鉄甲船だが、当然、海上でしか使えない。武将風雲録では同じ国に攻めこんでも、どこから攻めこむかによって野戦のマップが変わってくるので、わざと海路を使って攻めこみ海戦に持ちこもう。うまくすれば、西日本ではほとんどの国で鉄甲船を使うことができる。コンピュータ大名は中盤以降にならないと造らないので、西国の大名は多少無理してでも、序盤のうちに造っておくと有利だ。

ちなみに、鉄甲船を持っていなくても、敵が鉄砲をたくさん持っていたら、迷わず海戦を選ぼう。海上では船同士の戦いになるため、足場が悪く、鉄砲は役に立たない。純粋に数の勝負に持ちこめるのだ。

これが鉄甲船だ

⬅ウワサの鉄甲船のユニット。普通の船より大きくて頼もしい。一度大砲攻撃の味を覚えたらやみつきになるくらい強力だ

⬆海路でつながっている国へ攻めこむと海戦になる

⬆強力無比の鉄甲船。射程が3ヘクスなので、敵が近づいてくる間に全滅させることも可能

戦国手帖・生活の知恵 1　鉄砲は自分で作れ！

鉄砲は基本的に自分で製造したほうがいい。一度に15までで、しかも完成まで3か月待たなければならないが、買うのに比べてはるかに安くできる(最安値で鉄砲1につき金10)。鉄甲船を造るのにも役立つよう、技術力を最高まで上げた国をいくつか造っておき、安く大量に鉄砲を手にいれよう。

一方、今井宗久から買うと、一度にたくさん、すぐに手に入れられる。早めに今井宗久との友好度を上げて鉄砲を大量に揃え、速攻で他国に攻めこむ策もある。

島津領		薩摩大名		島津義久			
行動	80	金	2831	石高	362	民忠	77
武将	3	兵糧	1074	治水	77	訓練	0
兵	0	鉄砲	0	商業	402	兵忠	0
		技術	999	文化	62	城	189

⬆技術力を最大まで上げてしまえば、鉄砲をかなり安く製造することができるぞ

鉄砲をいくら買いますか
(1-15)?
島津義久

鉄砲一につき　43
鉄砲をいくら製造しますか
(1-15)?

政治力
1島津義久　80

⬅今井宗久から買うときは友好度が値段のポイント。でも高い

⬅自分で製造したほうがやっぱり安い。時間はかかるけど

大将だけを倒す！ 敵分散の計

ゲームも中盤以降になると、敵も強大化してきて、どの国も兵数・鉄砲数とも相当な数になる。そのため、敵総大将が兵力100で、しかも鉄砲隊だなんてことも珍しくなくなってくる。たとえあまり戦闘力の高くない武将でも、鉄砲を100も持たせれば、攻撃力はかなりのものとなる。これにまともに立ち向かえば、3倍の兵力でも勝てるかどうかわからない。しかも、地形効果の最も大きい本陣に陣取る総大将ならなおさらである。

この、大量の鉄砲を揃えた敵を打ち破ることこそ、武将風雲録の最大のテーマといっていい。海戦に持ちこめればベストだが、内陸国では不可能だ。対抗してこちらも鉄砲を揃えるのもいいが、それでも敵の3倍の鉄砲が必要になるだろう。それには、膨大な金と時間をかけなければならない。

では、どうやって倒せばいいのかというと、有効な(というより、ほとんどこの手しかない)作戦がある。

まず、敵兵力に合わせて、攻めこませる兵力を決め、野戦に持ちこむ(籠城戦だと絶対に勝てなくなるだろうから)。総大将以外の敵を全力をあげて全て倒す(ただし、討ち取らないようにすること)。そうしたらいったん退却する。そして次のターンにもう一度攻めこむと、敵は兵力を分散して布陣してくる。こうなれば、もうこっちのもの。各部隊を各個撃破すればいいのだ。もし、これでも敵総大将の兵力が多かったら、また同じようにすればいい。

兵力100の鉄砲隊を倒すのは容易ではないが、兵力20の鉄砲隊5部隊を倒すのはそれほど難しくはない。コンピュータの兵力分散の愚につけこんでの戦法である。

つぎなる狙いは、毛利討伐。しかし手強い。鉄砲が108もある

予想通り、敵総大将は鉄砲100。こんなのまともに相手をしたらたまらない

全力で総大将以外全員倒して、ここはひとまず退却

第2ラウンド。敵は兵力を分散したため、総大将の鉄砲は53に

鉄砲を優先的に攻撃。できる限り討ち減らして退却

第3ラウンド。敵総大将は鉄砲36まで減った。これなら十分勝負になる

総大将以外全員を倒す。残り兵力を比べて、大事を取って退却

第4ラウンド。虎の子の鉄砲40で攻めこむ。ついに敵総大将は歩兵隊になった。

いよいよ残るは総大将だけ。もはや、勝利は確実

手間はかかったが、被害は少なくてすんだ。まともに戦っていたらこうはいかない

戦国手帖 生活の知恵 2 共同軍を徹底利用！

共同合戦は、依頼する大名との友好度が55以上ならたいてい承知してくれる(ただし、その大名と攻めこむ国の大名が同盟を結んでいる場合はダメ)ので、積極的に利用しよう。

例えば、上のように、敵本隊が鉄砲をたくさん持っている場合は、自分は後方で静観し、共同軍を前面に立たせよう。強力な鉄砲攻撃の前に勝ち目はないが、全滅寸前まで勇敢に戦って(どうせ将来の敵になるのだ)敵の鉄砲を減らしてくれる。

そして、共同軍が退却したら、すかさず自分も退却しよう。共同軍への謝礼を払うのは合戦に勝ったときのみなので、タダでこき使うことができるのだ。

自分は何もしないで、さんざん共同軍に戦わせておいて

共同軍がいなくなったら、退却。謝礼も払わない。う〜ん、なんてずるいの

戦国手帖 生活の知恵 3 婚姻は結んじゃダメ！

共同合戦を頼むために、いくら友好度を上げる必要があるからといっても、婚姻、つまり姫を他国に送ることだけは絶対にしてはいけない。

というのは、姫を嫁に送った国に攻めこむと、信用を失い、配下の武将の忠誠度が泣きたくなるくらい下がってしまうのだ(この時代の婚姻は人質を送るようなものだから、その人質を見殺しにすれば、人臣の心が離れるのは当然といえる)。しかも、婚姻は同盟と違って破棄することができず、たとえその大名が死んで、他の誰かが跡を継いだとしても関係は持続される。つまり、一度姫を嫁にやったら、その国にはずっと攻めこむことができなくなる。

一方、姫をもらった側は特別な制約はない。もし、他国が婚姻の申しこみをしてきたら、すかさず承諾しよう。そうすれば、もうその国から攻めこまれる恐れはなくなる。

婚姻関係が完全に足かせになっている。これでは領土拡張もままならない

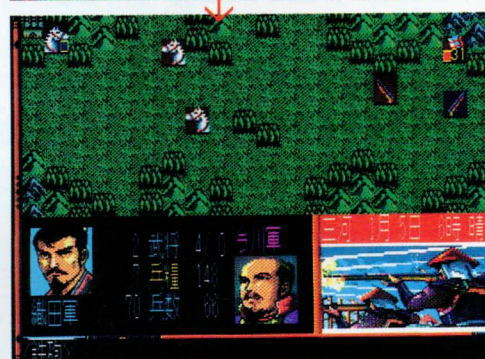
鉄砲なんて怖くない！　各個撃破連続攻撃

野戦のみの技。2部隊以上で攻めこみ、おとり部隊をつくる。

本陣をカラにすると、敵は本陣を落とそうと総大将のもとを離れてこちらに向かってくる。敵がなかほどまで来たら、おとり部隊を本陣に戻す。すると、敵はまた総大将のもとへ戻って行く。これを繰り返して敵を足止めしておき、その間に主力部隊が敵総大将を集中攻撃すれば、ラクにやっつけることができる。

敵の兵力配置を見る。兵力全体では劣勢だが、敵総大将だけが相手なら勝ち目がある

本陣をカラにすると、敵部隊がこちらに向かって来て

本陣に戻ると、敵部隊は敵総大将のもとに、戻って行く

敵が行ったり来たりしているスキをついて、主力部隊が敵総大将を攻撃

戦国手帖・生活の知恵 4　移動攻撃と奇襲は強いぞ！

意外に見落としがちなことだけど、ふつうに攻撃するより、移動して攻撃したほうが威力があるのだ（やっぱり勢いがあるのだろうか）。よって、同じ敵を連続的に攻撃する場合は、そのまま攻撃せずに、隣接するヘクスに移動してから攻撃しよう。

また、夜や霧の日を利用した奇襲も有効だ。敵と隣接している時、夜になったらわざと1歩下がる。すると、敵がこちらに向かってくるので奇襲をかけることができる。これを連続してすれば、ほとんど被害を受けずに相手の兵力を減らすことも可能だ。もっともこちらの戦闘力が低いと逆に餌食になるが。

1歩退くとそれにつられて敵が移動してくる。これを利用して連続して奇襲攻撃をしよう

軍師をつくろう！　能力値アップ大作戦

天下統一のためには配下に優秀な人材を得るのが必要不可欠。とはいっても、有能な武将はそうそうはいない。そのため、配下の武将（場合によっては大名自身も）の能力を上げ、優秀な家臣団を形成する必要性が出てくる。

戦闘力は、合戦時に自分より戦闘力の高い武将を突撃で倒せば1上がる。突撃をすると相手の武将を討ち取ってしまう可能性があるから嫌だ、という人もいるかもしれないが、心配御無用。戦闘力の高い武将は、突撃を受けてもなかなか討ち取られることはない（どうしても心配ならば、事前にセーブしておこう）。

このことを利用すれば武将の戦闘力を効率よく上げられる。その武将より強い武将のいる国を探し（なるべく複数いたほうが望ましい）、十分な兵力をもって攻めこむ。目的の武将を突撃ですべて倒した後はたとえ勝てる勝負であっても、わざと退却する。そしてその国にもう1度攻めこんでまたその武将を倒す。これを繰り返せば10ぐらいはかんたんに上げることができるぞ。

政治力は、その武将より6以上政治力の高い武将のいる国で、人事コマンドの教育をすればいい（1回につき金100）。その国の文化が80未満なら1、それ以上なら2上がる。自国の領地内に少なくとも1国は文化が80をこえる国を造ろう。

戦闘力に比べて政治力のほうが上げやすいので、もう少しで軍師になれる武将は積極的に教育するといいだろう。

とにかく、なにがなんでも文化を80以上に上げること。教育はそれから

戦闘力

島津義弘（戦闘力83）が立花道雪（戦闘力85）を倒し、戦闘力アップ

政治力

武力一辺倒だった島津家久も教育の結果、りっぱな軍師に成長

戦国手帖 生活の知恵 5　文化を上手に上げるには

文化を上げるには茶会を開くのがいちばんだが、一等二等の茶器をもってしても茶会2、3回に1回くらいしか上がらない。それより、茶器を1か国に集めて武将に配り（1人に多く持たせても効果はない）、茶会に茶器を持った武将を全員出席させると上がる確率、上昇値とも増す。

茶器は1人で持っていても意味がない。皆に配って茶会の効果を上げよう

ほほ梅麿の

CG CONTEST

CGコンテスト

今月はグラフサウルス、バージョンアップ記念で特別3ページのCGコンテストでおじゃる。

賞金＆賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。

5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品＆賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　先月の紙芝居部門の充実ぶりからみるととてもさみしい今月号でおじゃる。

ファンキーK　それでもこのゴール前の魔術師クンの作品はなかなか笑えるぜ！

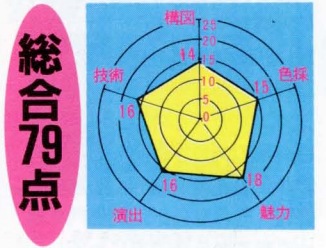
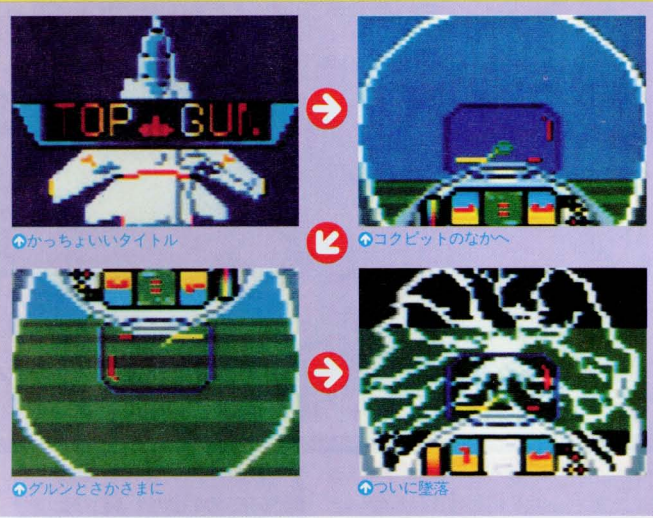
こんどる　はじめの音楽がおかしいんだよね。

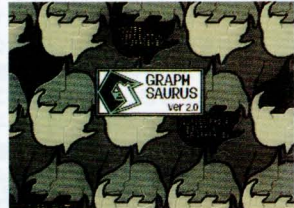
青森県・ゴール前の魔術師 TOP GUN【トップ群】(F1ツールディスク使用)(らくらくアニメ)

かっちょいいタイトル

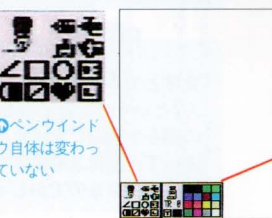
コクピットのなかへ

グルンとさかさまに

ついに墜落

軍に1パーセントというエリートパイロットの操縦する戦闘機が右へ左へロールして、かっちょいいところを見せておいて、最後には墜落するわけでおじゃるが、このかんたんな話をいかにおもしろく見せるかによって演出や魅力の評価が決まるのでおじゃる。この作品はグラフィックが特別じょうずなわけではないけど、見る者を引きつける魅力があるのでおじゃる。残念ながら、お聴かせできないが、タイトル画面での音楽や、テンポのよさなどがすばらしいのでおじゃる。㊕

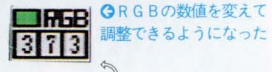
バージョンアップしたグラフサウルスだマロ

グラフサウルスVer.2.0／ビッツー／☎03-3479-4558／8月10日発売予定／2DDディスク2枚組／12800円／MSX2/2+／☆グラフサウルスVer.1.0を持っている人は有償でVer.2.0と交換できます。詳しくはビッツーまで

もうすぐ、グラフサウルスVer.2.0が発売されるでおじゃる。今回はおもな変更点を紹介していく特別企画というわけでおじゃる。

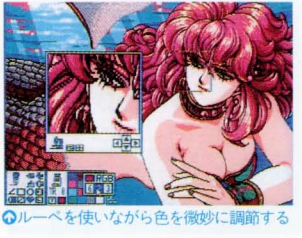
ペンウィンドウとパレットウィンドウを常に表示

グラフサウルスVer.2.0を立ちあげると、白い画面に2つのウインドウが開くでおじゃる。ペンウインドウとパレットウインドウ、両方ともまえのバージョンでは絵を描くまえに自分で開かなければならなかったのでおじゃるから、使い勝手はよくなっているでおじゃる。今回のバージョンアップは使い勝手という点に重点をおいていろいろ変更されているマロ。

RGBの数値を変えて調整できるようになった

ペンウインドウ自体は変わっていない

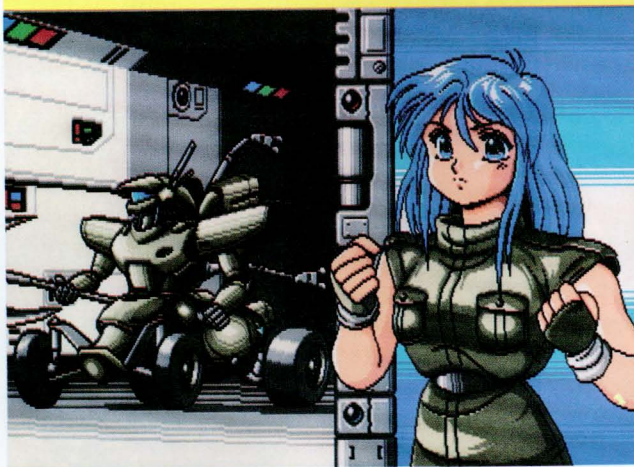
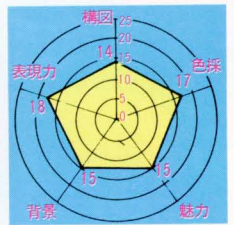
パレットウインドウ上で左クリックすると小さなウインドウが開き(上の写真)、パレットの色を調整できる

こんなときうれしい

なによりもうれしいのはこんなときでおじゃる。ルーペを使って作業しているときに、色を調整する場合、今まではルーペを抜けてから調整していたでおじゃるが、ルーペを使いながらできるようになったのでおじゃる。

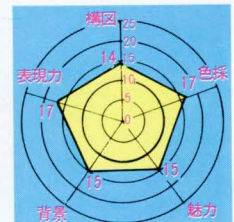
ルーペを使いながら色を微妙に調節する

おしかった人たち

●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)『白龍伝説』長野県・渡辺誠治(1・1・1・2・1)●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『真夏のめぐちゃん♡』東京都・FIRE70002(1・2・2・2・1)『魔界の娘』長野県・渡辺誠治(1・2・1・1・1)『空に』新潟県・竹内直也(2・1・1・1・1)『Oppose a thing to the angel』大阪府・北尾朋得(1・4・2・1・1)

梅麿　今月のイラスト部門はちょっと不調だったでおじゃる。よくできていた右の2作品について話してみるマロ。
アニイ！　三浦クンはさすがに常連だけあってこなれているな。
こんどる　でも、なんかまとまりすぎてるって感じだよ。
梅麿　人物の肌の色とかは基本に忠実だマロ。影のつけ方なんかは初心者は参考にするといいでおじゃる。
ファンキーK　オレさまとしては背景のメカがどんな風に動くのか見てみたい気もするけどな。
梅麿　それなら紙芝居部門に送って来てもらうでおじゃる。
のぐりろ　利之木クンの作品を見ていると目が痛くなるじょー。
アニイ！　この絵SCREEN 8で描いているだよね。
こんどる　迫力あるし、いいぞって感じだね。この躍動感がむずかしいんだ。参考にしよう。

岩手県・利之木阿達　アクティの光（グラフサウルス使用）

総合79点

なかなか迫力があっていいと思うマロ。見てると目がぼやけてくるのが損しているでおじゃるけど。SCREEN 8の色数が多いという特性をいかして髪の毛や服の色をなん段階にも変えて、今にも動きだしそうな迫力を作り出しているでおじゃる。あえて苦言をていすればでおじゃるが、人物のバストアップと背景の貧弱なところが気になったでおじゃる。その2点をもう一度見返してチャレンジしてほしいマロ。㊕

京都府・三浦一誠　READY!!（グラフサウルス使用）

総合78点

三浦クンにはデッサン力があるのでおじゃるからこの構図にこだわらず、もっといろんな角度から描いてみるといいでおじゃる。過去の三浦クンの作品を見てみるとこの構図が多いんだマロ。女の子の意味不明な握りこぶしもなんか気になるし……。たとえば、オリジナルのバイクにまたがった女の子をちょっとななめ上から見た絵とか、いろいろ考えて描いてたもれ。㊕

文字が使える

漢字ROMを搭載している機種だけでおじゃるが、文字が使えるようになったでおじゃる。斜体や影つきなど多彩な文字がつかえるぞよ。もちろん色もつけることができるでおじゃる。ちょっと入力がめんどうなのが玉にキズだマロ。

SIZE（サイズ）

大きさを1ドット単位（16×16から32×32の間）で変える。

いちばん左が16×16、右が32×32

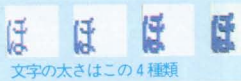
BOLD（ボールド）

文字の太さが下の4段階に変わるでおじゃる。

文字の太さはこの4種類

OUT-L（アウトライン）

文字のまわりを線で囲んでくれるでおじゃる。ふちどりってやつでおじゃるな。

上の文字が下のようにふちどられる

ITALIC（イタリック）

9段階に文字が傾いていくのでおじゃる。斜体ぞよ。

だんだん傾いていくのがわかる

SDW（シャドウ）

いわずと知れた影つき文字でおじゃる。右側にいろいろな角度でつけられるでおじゃる。

上は影を横につけた。下は右下につけてみた

PITCH（ピッチ）

文字と文字の間を字間（じかん）というのでおじゃるが、この幅を9段階に変えることによって、影付きや太字でも見やすくできるのでおじゃる。

こんなときうれしい

我々の描いた十字軍のトビラCGを見ている人は気づいているかもしれないマロが、最近グラフィックの下のほうに文字が書いてあるでおじゃる。今まではこんな文字を書き入れるのにもルーペなんかを使って1ドットずつ書いていたのでおじゃる。それからすれば、文字が使えるというだけですごく便利になったのでおじゃる。

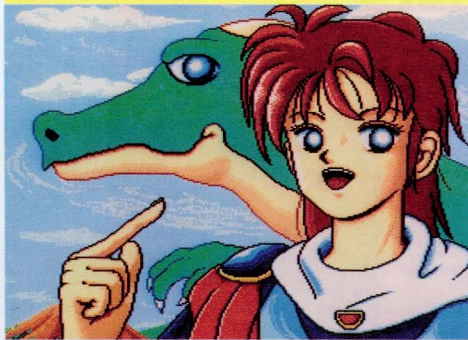
↑このように文字を入れることもかんたん

おしかった人たち
●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）『ASSASSIN』兵庫県・MAX（2・2・1・1・2）『舞踏会場にて』兵庫県・川畑賢作（1・2・2・1・2）『DRAGON』福岡県・MIYA（1・2・3・1・3）『冒険者』大分県・SETU（1・3・1・2・2）『お・しょ・く・じ』鹿児島県・横塚祐輔（2・1・1・1・2）

栃木県・TAMUSAN 旅人の夜(ダ・ビンチ使用)

総合74点

これぞRPGの世界っていう雰囲気が伝わってくるマロ。光の効果がうまく描けているのが、成功している理由でおじゃる。つぎはいろんなキャラクタを出して、オリジナルのRPGの世界を作ってみてほしいマロ。㊕

愛媛県・まいきー ハゲちゃん(グラフサウルス使用)

総合69点

女の子はよく描けているとおもうぞよ。でも、うしろにいるドラゴンの大きさが、いまいちわからないでおじゃる。大きいのか、小さいのか、違う構図を考えてみたほうがいいと思うぞよ。パースをつけるというのも手ではあるぞよ。㊕

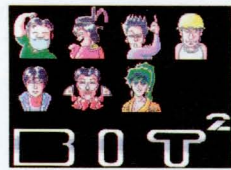
岡山県・KAKASHI
桜が咲いた日(DD倶楽部使用)

総合63点

手前の枝の色を濃くして、人物をうすくしたのはいいマロ。㊕

神奈川県・広瀬剛
いつのことだか(グラフサウルス使用)

総合62点

どうしても左の空間が気になってしまうでおじゃる。㊕

長野県・斑来け〜ココロ(グラフサウルス使用)

総合74点

この絵からはなにをしているところなのかわかりづらかったでおじゃる。自分のイメージを他人に伝えるというのはかんたんなようで、なかなかむずかしいマロ。でも、このキャラクタはおもしろくていいと思うぞよ。㊕

愛知県・松浦諭 フライキッド(EASY使用)

総合66点

同封してあったドラゴンボールもどきの絵にくらべるとオリジナリティがあっていいぞよ。構図と背景をもうちょっとよく考えて描けばもっとよくなったと思うぞよ。もっとキャラクタに躍動感を与えられたと思うのでおじゃるが……。㊕

総合58点

オリジナルを描いてほしかったマロ。㊕

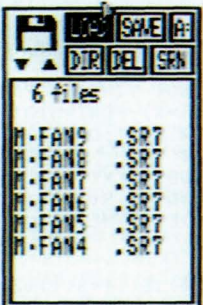
群馬県・ふこ
BIT²(グラフサウルス)

総合54点

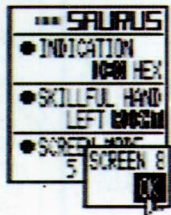
人物にもっと動きを加えるといいマロ。㊕

神奈川県・グラフィッ君
勇気(パナソニックシステムディスク使用)

セーブ・ロードがらくちん

ロードやセーブも変わって便利になったでおじゃる。まえはMSXのキーを押さなければならなかったのでおじゃるが、今度は完全なキーボードレスでおじゃる。

←こんなウィンドウになって、ディスクの抜き差しの回数も減った

スクリーンモードが変えられる

読者のみんなはあんまりお世話になることはないかもしれないでおじゃるが、Mファン編集部で好評だったのが、描画中からSCREENモードが変えられる機能でおじゃる。今まではリセットしなければならなかったマロ。

←いろんなモードのグラフィックを整理しなければならない編集部では好評

明日のCGコンテストを考える

梅麿　CGコンテストにそろそろ新しい部門を作ろうと思うのでおじゃるが、みんなはどう思うでおじゃるか？
せみまる　紙芝居部門のほうはあんまり数が来ないようだけど、イラスト部門のほうは30通くらいは来るようになったもんね。
のぐりろ　でも、みんなまだまだ、練習がたりないもーん。「初心者が練習できるような部門」がいいんだもーん。
アニイ！　げっ、のぐりろがまともなことをいったぞ。
梅麿　個人的には女の子のイラストしか受け付けない「美少女部門」をやりた〜いマロ。
ファンキーK　それより力強さを追求する「筋肉部門」だぜ！
全員　あ、あぶないヤツだな。おまえ定期的に病院行けよ。
こんどる　それならいっそ、読者から部門を募集しようよ。
梅麿　それはいい意見でおじゃる。79ページのあて先にCGコンテスト「部門がほしいもん」の係までハガキを出してたもれ。

『CGコンテスト』への投稿募集中！　詳細は79ページ

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

社会人になってからはたんに暑くて忙しいだけの夏休みだったのですが、今年は珍しく旅行があって夏休みっぽい。久々に帰省するかという塾長である。

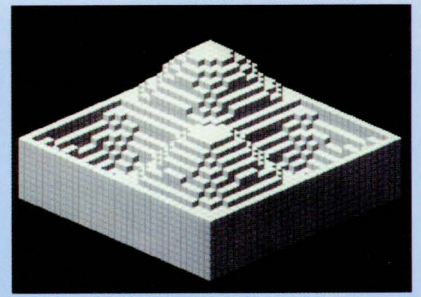
規定部門　お題は「夏」

エアコンが普及して、姿を見かけることが少なくなりつつある扇風機です。界外年応クン(M)の作品は、RUNさせて、スペースキーを押すと回転がゆっくりはじまり、もう1度スペースキーを押すとゆっくり止まり……のくりかえし。羽根の回転の加速・減速や、回転が速くなると羽根が逆方向に回っているように見えるなど、うーん、うまくできているなあ。首振りはしないけれど、とてもリアルです。子どものころ、夏休みの2時すぎに扇風機をかけ、さらに団扇であおいでもらいながら昼寝をするのは、いまから考えると最高の贅沢だったなあ。

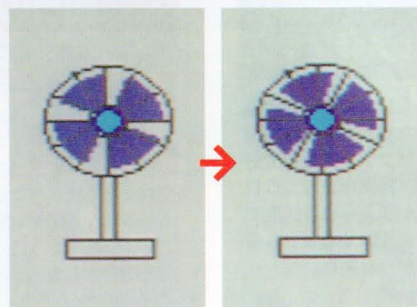
扇風機＊ ■三重県　界外年応(16歳)

```
1 SCREEN5:COLOR14,0,15:CLS:V=
128:Z=80:FORI=0TO33STEP3:W=I/
5.73:C=COS(W):S=SIN(W):LINE(V
+C*18,Z+S*18)-(V+C*5,Z+S*5):N
EXT:CIRCLE(V,Z),18:CIRCLE(V,Z
),5:LINE(126,98)-(130,119),,B
:LINE(116,119)-(141,125),,B
2 COLOR=(14,3,3,3):SETPAGE1,1
:COLOR0:CLS:L=0:FORX=0TO7:FOR
Y=0TO5:A=X*32+15:B=Y*32+15:CI
RCLE(A,B),15,5:PAINT(A,B),5
3 W=L/57.3:C=COS(W)*16:S=SIN(
W)*16:D=COS(W+.35)*16:E=SIN(W
+.35)*16:F=COS(W+.1)*14:G=SIN
(W+.1)*14:LINE(A+C,B+S)-(A-C,
B-S):LINE(A+D,B+E)-(A-D,B-E)
4 LINE(A+S,B-C)-(A-S,B+C):LIN
E(A+E,B-D)-(A-E,B+D):PAINT(A+
F,B+G):PAINT(A-F,B-G):PAINT(A
+G,B-F):PAINT(A-G,B+F):CIRCLE
(A,B),4,4:PAINT(A,B),7,4:COPY
(113,65)-(143,95),0TO(X*32,Y*
32),,TPSET:L=L+2:NEXTY,X
5 SETPAGE0:I=J/10MOD45:COPY((
I¥6)*32,(IMOD6)*32)-STEP(30,3
0)TO(113,65),0:K=K-(K<245ANDT
)+(K>0ANDT=0):J=(J+K)MOD450:T
=TXOR(INKEY$=" "):GOTO5
```

今月の1本

データがちょっと面倒で表示にも時間がかかるけれど、それだけのことはあるのが、今津クン(M)の『SIN&SIN』。サインカーブのデータをブロックにして縦横にかけあわせ、斜め上から見た3D表示にした作品です。勝因はモノトーンの影の付け方。この感じ、どこかで見たことあるなあ、と考えていたら、エッシャーの版画に似ている。どこか不思議な古代都市のようでもあります。

↑奥から順番にブロックがならんでいき、最後にこのように完成。うーむ、美しい。数学が美に結びつく好例です

SIN & SIN＊＊ ■福岡県　今津善行(19歳)

```
1 COLOR,0,0:SCREEN7:SETPAGE1,1:FORI=1TO6
:COLOR=(I,I,I,I):NEXT:DIMA%(42),B%(42):P
=ATN(1)*8/31:FORJ=0TO9:READA$:FORI=0TO31
:PSET(I,J),VAL(MID$(A$,I+1,1)):NEXTI,J:C
OPY(0,0)-(15,9)TOA%:COPY(16,0)-(31,9)TOB
%:CLS:FORK=0TO31:FORJ=0TO31
2 X=248-(J-K)*8:Y=78+(J+K)*2:H=SIN(P*J)*
SIN(P*K)*8+8:FORI=0TOH:COPYA%TO(X,Y-I*5)
,0,TPSET:COPYB%TO(X,Y-I*5),,TPSET:NEXTI,
J,K:FORI=0TO1STEP0:SCREEN,,,,-STRIG(0)*
3:NEXT
3 DATA 00000005500000000000005566550000O,
00055666666550000556666666666550,5666666
6666666653666666666666661,34466666666662
21344446666662222 1,344444466222222134444
44422222221
4 DATA 34444444222222213444444422222221,
34444444222222213444444422222221,3444444
42222222134444444222222 1,03344444222221
10000334442221100 0,000003342110000000000
0031000000 0
```

↑いまいち不明確ですが、左が停止時、右が回転時の写真だ

お題からして、花火ネタはたいへん多かったのですが、ビジュアルものはいずれもいまひとつパンチを欠き、けっきょく音だけの鈴木くん(M)の作品が採用となりました。プログラムも短いことだし、まあ打ちこんでみなさい。ね、そっくりでしょ、と書いてる隣で「ギャラクシアンみたい」という編集担当の声。うむむむ、そういわれてみればそのとおりだ。電子音という性格上、ゲームの効果音のほうが似せやすい。ひとつここはギャラクシアンみたいな連発花火ということで……。

しかし何ですな。京都の大文字焼きといい、お盆のころに火に関連するものを見て、ご先祖さまだとか過ぎていく夏だとかを送り、やがて秋が来るという季節感に日本を感じます。

連発花火 ■静岡県　鈴木雅博(16歳)

```
1 DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):DEFF
NR(R)=INT(RND(1)*R):FORI=6TO1
2:READR:SOUNDI,R:NEXT:DATA31,
28,15,15,16,0,50
2 FORI=0TO1:GOSUB5:NEXT
3 FORI=0TO1:SOUNDI*2,S(I):S(I
)=S(I)+1:IFS(I)>E(I)THENSOUND
13,0:GOSUB5
4 NEXT:GOTO3
5 S(I)=20+FNR(60):E(I)=S(I)+2
0+FNR(60):RETURN
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中！　応募要項は79ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX(ＲＡＭ８Ｋ以上)MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+(ＶＲＡＭ64Ｋ以上) 用、＊＊＝MSX2/2+(ＶＲＡＭ128Ｋ)用、＊＊＊＝MSX2+専用です

お★題

12月号のお題は「ダンス」 たまたま最近ダンスの音楽の仕事をしたせいもあるが、『ダンス・ダンス・ダンス』だとか「ダンス甲子園」だとか、若者の踊りがおもしろいのだ。古くはフレッド・アステア、植木等を経て、マイコー、ジャネットのジャクソン兄妹から、M・C・ハマーに至るまで、いやーみなさん踊ってますね。べつにダンス・シーンをビジュアルにするだけが作品化の道ではない。ダンス・ミュージックの枠を音にする道もあるし、盆踊りから千鳥足まで、日本に目を向けるのも良い。「ヒト・ミナ・オドル」という視点からとっかかりをつかんでほしい。塾長はデビッド・バーンのヘンな踊りが気に入っている。しめ切りは9月9日必着。

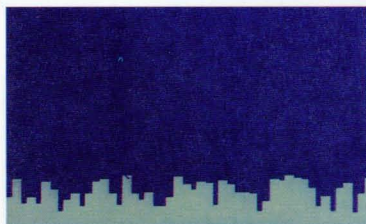
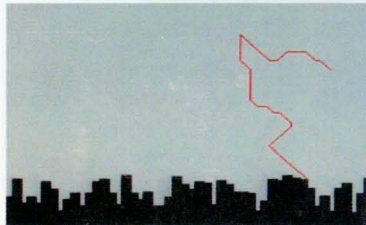
自由部門 地震・雷・チューニング

リストを見てSETADJUST命令を見つければもうだいたいのコンセプトはわかりますね。撃退サミークン(M)の初採用作品はとってもシンプル。つい先日、東京でも大きな地震があったんだけど、ちょうど音楽制作でコンピュータ等を使用中、真先にハードディスクの安全をはかった自分にあきれてしまった。

ストーリーがよくできているので楽しめる

大地震だ!! ■宮城県 撃退サミー(14歳)

```
1 CLS:SCREEN1:WIDTH1:COLOR15,
1,1:FORA=0TO11:READM$,U:PRINT
M$:FORB=0TO100:X=INT(RND(1)*U
)-7:Y=INT(RND(1)*U)-7:SETADJU
ST(X,Y):NEXTB,A
2 DATA....,0,...?,2,ゆれてるなあ,4,
よわったな,2,うわあっ,5,たすけてくれぇっ,8,かみさ
ま!!,11,,13,,8,,6,,3,ふぅ,0
```

おなじネライのものはまえにもあったのですが、SQRクン(M)の作品がもっともグレードが高い。真夏の都会の夜、稲妻が光る瞬間をみごとに表現しています。グレイやブルーなどの配色が勝因でしょうか。ビルの谷間にガオー……というのは鉄人28号か。

夜の東京、御台場から見た銀座方面(?)に突然光る稲妻、「ドンガラバキバキ」という雷鳴がいまにも聞こえそうで思わず耳をふさぐ

雷＊ ■千葉県 SQR(18歳)

```
10 SCREEN5,2:COLOR,1,1:CLS:CO
LOR=(2,1,1,1):A$="D20F7D24F5R
6F5R4F8D3G15F25":B$="F20R5E7R
12F7R3F7":FORN=1TO50:LINE(N*5
,RND(1)*30+170)-(N*5+6,255),2
,BF:NEXT
20 A=RND(1)*200:FORI=0TOA*8:N
EXT:COLOR=(1,4,4,4):PSET(A,60
):DRAWA$:PSET(A,60):DRAWB$:FO
RI=0TOA*2:NEXT:PSET(A,60),1:D
RAWA$:PSET(A,60),1:DRAWB$:COL
OR=(1,0,0,1):GOTO20
```

今月の

このコーナーのタイトルについては追求しないでくれたまえ。さて、その第１回作品はＰＩＣクン(M)から送られたコレ。タイトルからして予想がつくことと思うが、あえて写真も掲載しないこととしたので、こっそり打ちこんでくれたまえ。さて、世の中にはいろいろなモノがあるもので先日塾長は本屋でいかにすればかんたんに安楽死できるかを詳しく解説した本を入手した。

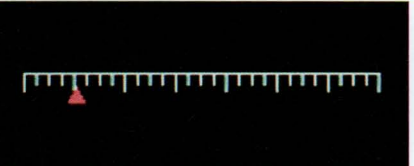
自殺 ■福岡県 PIC(13歳)

```
10 COLOR15,7,7:SCREEN1,0:VPOKE8200,228:A
D=14336:FORI=0TO31:VPOKEAD+I,VAL("&H"+MI
D$("10BA5438101028440808B6415C2187EFFFFFF
FFE0E0E0E0FFFFFFFFFFFFFFFF",2*I+1,2)):
IFI=15THENAD=504:NEXTELSENEXT:WIDTH32:KE
YOFF
20 FORI=3TO20:LOCATE27,I:PRINT"AAAA":NEX
T:FORI=21TO24:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(31,
"B");:NEXT:Z=4:Y=17:FORI=0TO500:NEXT
30 FORX=217TO201STEP-1:PUTSPRITE0,(X,Y),
1:Y=Y-Z:Z=Z-.5:NEXT
40 SOUND8,13:FORY=17TO159:SOUND0,Y:PUTSP
RITE0,(X,Y),1:NEXT:SOUND0,0
50 PUTSPRITE0,(0,210):PUTSPRITE1,(X,160)
,8:PLAY"L64T255O6S8M50C"
60 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:PUTSPRITE1
,(0,210):GOTO20
```

ハハハ、これはひじょうに優れたギャグです。ＭＩＣＲＯ ＳＹＯＧＯ'ＳクンＭのセンスを私は高く評価したい。話している主体が自らを変容してしまう、というのは笑いだけでなく、怪談にもよく見られる手法です。

重たいリスト ■京都府 MICRO SYOGO'S(15歳)

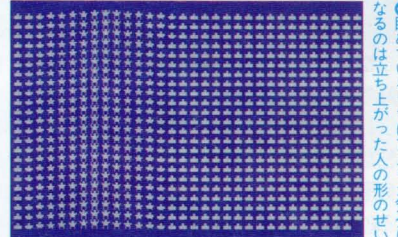
```
1 'LIST ヲ ダ゛シテ RUN シヨウ
2 COLOR,1,1:SOUND0,0:SOUND7,1
90:SOUND8,15:FORI=0TO23:LOCAT
E,0:PRINTCHR$(27)+"L":SOUND0,
I*11:FORJ=0TO10:NEXTJ,I:COLOR
,8,8:SOUND6,31:SOUND7,183:SOU
ND8,16:SOUND12,50:SOUND13,0
```

昔のラジオのチューナーなんて古いことを知っている称号剝奪からの復活です。ＪＵＮクン(M)はまだわずか18歳だ。カーソルの左右でチューニングがあったりずれたりしてノイズの出る感じが本物そっくりです。

インジケータを動かしているだけでノスタルジア

昔のradio ■三重県 JUN(18歳)

```
1 '
2 COLOR15,0,0:SCREEN2,0:SOUND
7,48:SOUND6,15:X=25
3 LINE(9,25)-(149,25),15:P=5
4 FORI=9TO149STEP5
5 IFP=5THENP=1:L=8
6 LINE(I,25)-(I,25+L),15:L=5
7 P=P+1:NEXT:AD=&H3800
8 FORI=0TO7:READA:VPOKEAD+I,A
9 NEXT
10 '
11 DATA16,16,56,56,124,124,25
4,254
12 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(X,3
0),8
13 X=X+(S=7ANDX<>6)-(S=3ANDX<
>146)
14 IFX=OXTHEN12ELSESOUND8,RND
(1)*16:SOUND0,RND(1)*256:SOUN
D1,0:SOUND6,RND(1)*18:OX=X
15 IFRND(1)<.3THEN12
16 IFS7=49THENS7=48ELSES7=49
17 SOUND7,S7:GOTO12
```

「今月の１本」の座を『ＳＩＮ&ＳＩＮ』と争ったのがこのかんたろうクン(ＭＳＸ)の作品。細かくキャラクタを作ったかいあってひじょうにスムーズな仕上がりになりました。

それはそうと、今年のプロ野球、さっぱりですね。スポーツ界の話題は、すべて貴花田にさらわれた感がある。スターの存在でこれほどにも変わるものか、清原や原はどうした。いや、長島がやっぱりおもしろい、などと外野は気楽。あ、ウェーブが来た、それ行くぞ/

眺めているうちにアメリカ気分になるのは立ち上がった人の形のせい

WAVE ■広島県 かんたろう(17歳)

```
10 SCREEN1:COLOR4,4,4:WIDTH32
:KEYOFF:CLS:CLEAR100,&HD000:D
EFINTA-Z
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO1
3:POKE&HD000+I*14+J,VAL("&H"+
MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT:D
EFUSR=&HD000
30 FORI=0TO31:FORJ=0TO22:LOCA
TE31-I,J:PRINTCHR$(I+53):NEXT
:NEXT
40 FORI=0TO44:U=USR((40+I)*8)
:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:COLOR1
5:GOTO40
50 DATA 210ED0ED5BF8F7017000C
D5C00C9
60 DATA 00000018187E7E7E00000
018187E
70 DATA 7E3C000018187E7E3C240
0001818
80 DATA 7E3C3C240018187E3C3C2
4240018
90 DATA 5A7E3C3C2424185A7E3C3
C242424
100 DATA 5A5A7E3C3C242424185A
7E3C3C24
110 DATA 242400185A7E3C3C2424
0018187E
120 DATA 3C3C242400018187E3C
3C240000
130 DATA 18187E7E3C2400000018
187E7E3C
```

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】１回採用されると「Ｍ」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと５段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で１万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

DM fan

ディスクマガジン・ファン

（今月はいつもはほとんどふれていないレギュラーものにスポットを当てたいと思う。というのは特集ものも楽しいのだけど、レギュラーものは意外な味わいがあっていいのだ。）

2DD DS♯28

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・8月9日発売予定（毎月上旬発売）●コンパイル

さて、突然だけど、DSの号数の下1ケタが、DSの発売月と同じだって知っていた？　早く気づいていれば、今月は何号だっけ、と迷わずにすんだのにね。そういうわけだから、今回は28号なので8月発売となる。

最近は、MSXをとりまく諸般の事情によって、先取りプレイのできるソフトがなかなか出てこない。DSもけっこうたいへんである。私が担当者だったら少し弱気になるところだが、DSはまるでその気配がない。元気そのものである。今回紹介する28号にも珠玉のソフトがいっぱいつまっている。なんて気持ちがいいのだ。

で、その最初を飾るのが、コンパイルのオリジナルゲームの『怒濤のバーガーショップ』。お客さんの注文に応じてポテトやコーラを用意しなくてはならない、超忙しゲームなのである。もちろん、それを注文した人にきちんと売るのはあたりまえだけど、目標の売り上げを達成するのも必要だ。でも、もたもたしていると、どんどんお客さんの列が長くなってしまうし、おまけに「もういいよ！」とすねてしまうやつまで出てくる。ファーストフードで働く人の気持ちがひしひしと伝わってくるゲームなのだ。

夏である。高校野球を見ながら宿題、というのもいいが冒険もなくちゃね！

それから、ももきはうすの『アウターリミッツ』のデモが入るぞ。登場する女の子にますますみがきがかって、かわいい味を出している。発売が11月と遠いだけに、心待ちにして楽しみたい。

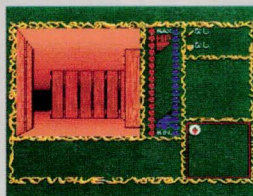
さらに、短期連載AVG『ノーザンクォーターズ』や、投稿ソフトなどもりだくさん。そうそう、先月紹介した地下プロジェクトもののBASICプログラムもひそませておくそうである。また、BGVを集めた総集編のプレゼント企画もあるとか。

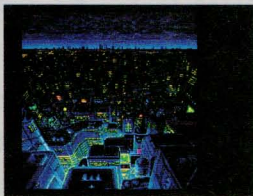
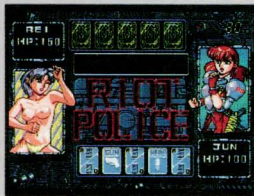
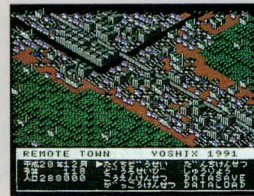
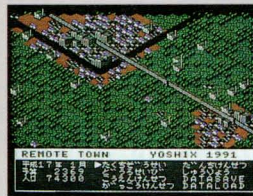
コンパイル　オリジナルゲーム 怒濤（どとう）のバーガーショップ Ⓟ

客が来る、注文を聞く、用意して売る、注文を聞く……と延々つづけて目標の売り上げを達成する大忙しのゲーム。お客のやつらはわがままで困る。みんなまとめて注文してくれりゃあいいのに。

コンパイル　連載AVG ノーザンクォーターズ Ⓟ

空を求めて男たちが冒険の旅に出た。毎回3D迷路をつき進みながら、謎をひもといて行く。数々の敵に出会いながらも、やっとここまできたのだ。さて今回は純和風の味つけ。何が起こるか。

ももきはうす　アウターリミッツ Ⓓ

未来警察に所属している女の子の、ミネアとのぞみ。その2人を中心に繰り広げられるカードバトル・アドベンチャー。ももきさんのソフト、ということは、もちろん多少（？）エッチなのだ。

MSX・FAN　REMOTE（リモート） TOWN（タウン） Ⓟ

学校、公園、団地、道路を配置して人口を増やしていくゲーム。平成20年になるまでにどのくらい人口が増やせるだろうか。たんたんとしながらも、箱庭的楽しさのあるゲームだ。

※デマーク……デモ
Pマーク……遊べるもの

DSの持ち味はレギュラーコーナーにあり!!

いつもいつもいちばん新しいDSについて話していたけど、今回はレギュラーゆえに、いままで大きく取り上げたことのないコーナーを紹介しようと思う。DSを支えているのは、こういったパワーのあるレギュラーコーナーであることを改めて認識するのもわるくない。こうやってバーッとならべてみると、けっこう充実しているのがわかるはずだ。このうえに、地下プロジェクトという名の、BASICの短いゲームのファイルがひそんでいるというのだから恐れいるのだ。

では、それぞれの内容をくわしく紹介しよう。ほとんどが27号からのものだが、一部26号のものもある。きっと、キミも「あーとぎゃらりぃ」に投稿してみたくなる!

あーとぎゃらりぃ デ

いつもDSに入っている「GED2T」というグラフィックツール(市販のも使用可)を使った64×64ドット以下のグラフィックを募集。テーマ部門と自由部門などいろいろある。また、10×10センチのイラストも応募可能。みんなの技量にほんとうに驚くばかりだ。

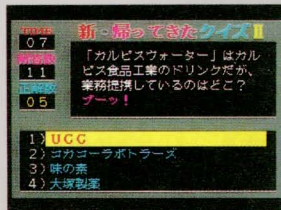
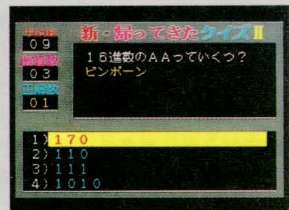
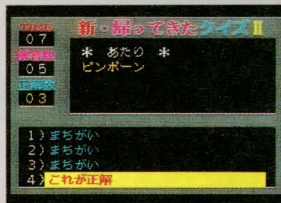
新・帰って来たクイズⅡ P

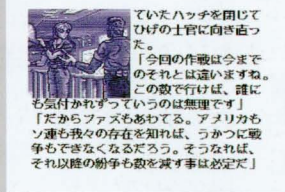
毎回ジャンルを問わずの4択クイズ。とはいえ、ゲームやDSに関するものが中心。そのなかで、突然学校の試験に出るようなまじめなものがあったり、うちわウケのものがあったりいろいろとおもしろい。設問や選択肢の順はランダムで全40問。全問正解はきつい。

編集後記デ&アンケートネットワークデ

編集後記には、いわいる担当の一言と前号のフォローや予告などがぎっしり書かれている。ノリもコンパイルらしい。そういう意味ではアンケートも同じ。前号の人気ベスト10やワースト10、買いたいソフト10など、役立ち情報もある。

にゃんぴ面データ デ

ユーザーから送られた『にゃんぴ』のエディット面集。面ごとの説明もついて全部で20面入っている。使用方法は自分の持っている『にゃんぴ』で、ユーザーデータとして読み出す方式。持っていなくても説明を見ているだけでけっこうおもしろいものがある。

オンライン小説「タイムシンドローム」デ

毎回コンパイルのきどピューさんが執筆するSF小説。短編なので読みやすく、さし絵がついているので、楽しみも多い。主人公の2人の女の子はタイムマシンに乗って、イ・スマン大統領を暗殺すべく過去にやってきた。だが、そこで敵のファズに捕まってしまう。

マンスリーフォーチュン デ

毎月の占いを、血液型、生まれ月によって橘えみさんがアドバイスしてくれる。総合、ラヴ、ヘルス、マネーの項目ごとに☆、○、△、×の指針と、ラッキーナンバーが書かれている。こっそり好きな人との占いもやってくれるそうなので、手紙でお願いしてみたら?

?

この「?」というのは26号に載っていたものだけど、毎号なんやかやと工夫をこらして、DSのちょっとしたすきまにいろんなものを押しこんでいる。このへんは毎回違うので、探すのもおもしろい。このノリがコンパイルなのかな。

人気ゲームの移植の事情を紹介!

はまだかいな!?

今月のお題

『ソーサリアン』につづけっ!

移植希望ゲーム BEST 20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	シムシティ	イマジニア	PG	115
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	65
3	4	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	42
4	5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	40
5	8	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	37
6	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	32
7	18	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	31
8	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	29
9	24	マスターオブモンスターズⅡ	システムソフト	P	27
10	22	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	G	22
10	10	ストリートファイターⅡ	カプコン	A	22
10	17	ジーザスⅡ	エニックス	P	22
13	9	ロードモナーク	日本ファルコム	P	20
14	16	パロディウスだ!	コナミ	PA	19
15	6	天地を喰らう	カプコン	P	16
16	18	グラディウスⅢ	コナミ	GA	15
16	14	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	G	15
18	21	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	14
18	14	ポピュラス	イマジニア	PG	14
20	64	闘神都市	アリスソフト	P	12

■7月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

今月はいいニュースがいくつかあるので、このページを書くのも気分がいい。ほんと、なんにもニュースがないときのこのページって読むほうもそうだろうけど、書くほうは苦痛以外のなにものでもない。だから、仕事が遅くなる。などといいわけしている場合ではないが、そういうことなのである。

では、ニュースの発表/ ときたいが、お楽しみは後まわし。まずはチャートを見てみよう。『サイレントメビウス』は2位に定着なんだろうか? 期待しすぎても困るけど期待がうすらぐのも困る。ガイナックスといえば『プリンセスメーカー』がえらい話題で、チャートでも18位から7位へと急上昇だ。『大戦略Ⅲ'90』が5位としぶとい強さを発揮している。ぱおぱおとしては、これよりもメガドライブの『アドバンスド大戦略』がおもしろい。第2次大戦をシミュレートしたリアルさがたまりましぇーん/ シミュレートといえば、『シムシティ』が先月に引き続いてトップ。このゲームはいろいろな要素を考えあわせると、かなりMSXへの移植はむずかしいのではないだろうか。以前にコメントもいただいたような気もするし。

ん? 『アルシャーク』がない。これは、移植版が出ることが周知の事実になっているのだろうか? 不思議だ。これは後で書くけど、出そうなんですよ、じつは。出そうで出ない、出なそうで出る、というような経緯を経て、出そうなんですね。わけわかんないか、これじゃ。

MSXは燃えているか!?

ニュースである。ひとつは『アルシャーク』である。これまで、社の方針としては移植をしたい、ということだったのだが、なにぶんMSXのプログラマが不足していることもあって、どうしようかということになっていた。しかし、某ソフトハウスが協力を申し出てきたのである。これは、もちろん公表できる段階ではないのだが、そういうことなのである。ぱおぱおの個人的な見解としては、出そうかな、というところである。

もうひとつ。これも、まだ決定とかそんな状態ではないので、期待しすぎたりされると困ってしまうのだが、ガイナックスの『サイレントメビウス』と『プリンセスメーカー』の2本を、某有力ソフトハウスが移植、発売の方向で交渉に入っている。うーん、なんか、書いてしまうとあっさりしすぎているような気がしてくる。こういう、いいニュースはライブでお話ししたい。拍手なんか、あるとうれしい。だが、これはぱおぱおの手柄なんぞではない。それだけはいっておこう。

↑『ブライ下巻』はどこへ行くのか……。画面はPC−98版のもの

お次は『ブライ下巻』問題である。いろいろあって、リバーヒルソフトから正式なコメントがもらえたので、まずは読んでもらおう。

「弊社の『ブライ下巻完結編』MSXへの移植につきまして、各方面からお問い合わせをいただいておりますが、現時点におきまして、未定となっております。理由として、次の2点があげられます。

・オリジナルであるPC-9801版からMSX版への仕様変更が大きく、開発が困難。

・MSX版移植のための技術者の絶対的な不足。

現在まで弊社では、MSXに限らずさまざまな機種への移植に関しまして、それぞれの機種の特性を生かした開発を心がけてきました。しかしながら『ブライ下巻完結編』のMSXへの移植は、MSXでのオリジナル作品の開発と同程度の時間と技術力が必要であり、「移植」という発想では開発に取り組めないのが実情でございます。実は、『ブライ上巻』(MSX版)もオリジナル版に相当手を加えたものであり、オリジナル版と同程度の時間と技術をかけて、じっくりと開発に取り組んだ作品なのです。その甲斐ありまして、MSX版は上巻だけでもひとつの作品として楽しんでいただけるレベルで完成いたしました。

弊社では、MSXユーザーのみなさまにこれまで多大なご支援をいただいております。そのため、前述の理由および制作ラインの動きを考え合わせた上で、MSXへの移植の可能性を含め、弊社として誠意ある方向性を検討中でございますので、これまでの状況をご了解いただければ幸いでございます。

まずは、取り急ぎお知らせ申し上げます。平成3年7月12日」

以上である。

出したい、とは思っているのだが人がいない。でも、やめたわけじゃない。できれば出したい。というような「ゆれる」気持ちが読まれたのだが、どうだろう。ぱおぱおとしても、なんとかなるように努力していきたい、と思っている。

←とりあえず一歩前進の「サイメビ」。うまくいくことを祈るだけだ。画面はPC-98版のもの

MSXができるプログラマが減っているという話は以前にも書いたが、こうなるとほんとうに深刻である。

というわけで、あきらめたほうがいいのか、期待していたほうがいいのかはわからないが、リバーヒルソフトの誠意と苦悩も読み取れるのではなかろうか……。

↑超話題作『プリンセスメーカー』にも、光が……。画面はPC-98版のもの

↑『大戦略III'90』も着実に票をのばしてきているが……。画面はPC-98版のもの

↑15ランクアップの『マスターオブモンスターズII』。画面はPC-98版のもの

↑派手な動きこそないが、『ジーザスII』の人気も高い。画面はPC-88版のもの

『ソーサリアン』絶対買ってね!!

さて、読者のお便りを紹介しよう。珍しい、ソフトハウスのプログラマの方の意見だ。

「Mファンを読んでいるユーザー全員にいいたいことがあります。それは、確かにソフトが出ないことはくやしいですが、メーカーのおっしゃっていることはまったく正しい、ということです。MSX2では性能上『サイレントメビウス』や『ブライ下巻』はできないでしょう。理由は64Kという極端に少ないメモリ、補助記憶が大容量化している1991年において、1ドライブ標準というスペックだからです。もし、MSX上でこれらのソフトを楽しみたいのでしたら、増設RAMの普及と2ドライブの2HDディスクの発売を実現させねばならないことは否めないことです」。前後途中も省略している。確かにこの方のいっていることは正しい。否定はしない。だが、『ソーサリアン』もMSXでは無理だ、と思われていた、というのも事実。

この人は長年のMSXユーザーで「1メガバイトの主メモリと2ドライブの2HDディスクが標準装備されることを切に願っております」という言葉からもMSXへの愛が伝わってくる。

もちろん、PC-98と同じやり方では確かに無理なのだろう。だが、MSXなりのやりかたをすれば、なんとかなる。あとは市場原理。ようするに、MSXでどれだけ売れるか、が問題になってくる。今はそのほうがメインの理由になっているのだと、ぱおぱおは考えているのである。売れれば、どこだって多少の無理や苦労はするはずなのだ。ま、いろんな事情があるのだ。

「最近『いーしょーくーはまだかいな!?』は行動に出ていないような気がする。そろそろ行動に出ると思うけれど、人気のあるゲームから移植されるように行動してほしいな。『ソーサリアン』も発売されるし、MSXユーザーはこのコーナーを頼りにしているのだ。みんなの願いをかなえるためにがんばってほしい」。うーむ。責任感じるよな。ここのところ、確かに行動が足りない。くよくよ。

「今日、7月9日『ソーサリアン』を予約してきました。11時半ごろ。すでに7~8人が予約してました。タケルにも『ソーサリアン』のチラシが入っていて、「おお、ついに見開きページの第1の成果が出てくるのか」と感動してしまいました。なんてな。〈中略〉。あと、『ブライ下巻』が話題になってますが、『ルーンワース』の2と3はどうなんでしょう?」。

なかなか含蓄のある文章だ。そこで、というわけではないが、ぱおぱおからみんなへのお願い。『ソーサリアン』買って! MSXユーザーの購買力を見せつけて欲しいのだ。『ソーサリアン』なんか、どうでもいいもんね、なんていう人はいいけど、買おうかな、なんて考えている人はぜひ! と思うのである。

FAN-NEWS

カクテル・ソフト(タケルでのみ販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)
発売中

カクテル・ソフト増刊号

媒体	2DD ×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	3,900円

今日1日は、どんな1日だった？　ちゃんと日記をつけておくと、美少女たちがやってくる！　爆笑のショートストーリーも入ったおもしろソフトだ!!

日常サンプリングプログラムで♥する!!

美少女ゲームのカクテル・ソフトから、増刊号という名のちょっと変わったソフトが出た。

このソフトには、2本のおたのしみプログラムが入っている。まずは『日常サンプリングプログラム』から紹介しよう。

ある晩キミのもとへ、カクテル・ソフトの代表作、『きゃんきゃんバニー』シリーズの亜理子(アリス)ちゃんがやってきた。そして『日常サンプリングプログラム』で日記をつけ、エッチなキミに、日常生活をふりかえって反省しろといいつけたのだった。

キミは、しぶしぶながら日記をつけることになった。

日記は画面に現れる選択肢から行動を選んで、朝から夜までの行動を選び終わると1日の日記を作成し、グラフィックつきで再現してくれるのだ。

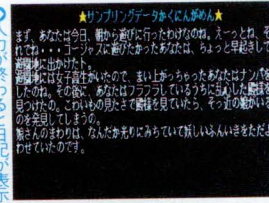
もちろん、エッチなことをしたことにすると、そのシーンもバッチリ再現される。再現シーンは、カクテル・ソフトからいままでに発売された『きゃんきゃんバニー』、『きゃんきゃんバニー・スペリオール』、『イルミナ』、『晴れのち大さわぎ』、『世界でいちばん君がすき』の5本の名(迷)場面からよりすぐった画面で構成される。

選択肢の組み合わせは無数にあるから、何度でも楽しめるぞ。

◆日記をつける

↑まずは1日の行動を選択し入力する

★月★日の日記

→入力が終わると日記が表示され一日の再現が始まる

←休日なのに早く目がさめちゃったので、遊園地に行く

女子高生のしゅうだんが、僕の目の前に現れました。

→女子高生をナンパ。うーん、かわいいコばかりだぜい！

なんと、僕の目の前に殿様が現れたんだ。ところが、その殿様はしん常じゃなかったね。

←なぜか、乱心した殿様が現れた。そんなバカな……！

→おっ？　おぉ！　美少女だ！　これを待っていたんだよなー

←家に帰って本命の彼女と楽しく♡して、一日が終わった

超強力メルヒェン番長で思いっきり爆笑する!!

さて、もうひとつのおたのしみは、超強力ブットビ爆笑ショートストーリ、『超強力メルヒェン番長』だ。

とにかく、ひたすらに強力な男、無敵の巨人メルヒェン番長の暴力に立ち向かう人々の物語。

ただし、その内容は、まったくのハチャメチャで、要するにカクテル・ソフトの作品の名場面を、お話が通るようにならべたものなのだ。

キミはただ、モニタの前に座って、謎の人物、メルヒェン番長の行動と、その他の登場人物たちの繰り広げる、不条理な世界を心ゆくまで笑いまくれば、それでいいのだ。もちろん、カクテル・ソフト自慢の美少女たちもつぎつぎと出演する。

さあキミも、メルヒェン番長の、愛と暴力とギャグの世界にのめりこんでみよう!?

わたしがメルヒェン番長である!!

ナゾの男・・・メルヒェン番長・・・。

←すべての者を敵に回し、人々に暴力と恐怖をふりまきながら戦い続ける無敵の巨人！　その名は、泣く子もだまる「超強力メルヒェン番長」だ!!(大爆笑)

↑うーむ。なんだか怪しげなんだけど

↑番長にさからうと、とんでもないことに

発売中のNewソフトを再チェック

今月は5本のソフトが発売された。そのなかの『銀河英雄伝説ⅡDX set』とは、銀英伝Ⅱ本体とDX Kitがセットになったもの。別々に買うより2,000円お得だぞ。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2/2＋。●はMSX、MSX 2/2＋。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

6月15日から7月14日までに発売されたソフト

6月25日　サウルスランチMIDI#1〈カワイ〉(D)/ビッツー/3,400円
　25日　カクテル・ソフト増刊号(D:タケルでのみ販売)/カクテル・ソフト/3,900円
7月6日　ピンクソックス6(D)/ウェンディマガジン/3,600円♪
　9日　ディスクステーション#27(D)/コンパイル/1,940円♪
　12日　銀河英雄伝説ⅡDX set(D)/ボーステック/12,600円♪

※『サウルスランチMIDI#1〈カワイ〉』は、カワイの音源(Phm)用です。

●『DS#27』のタイトル画はプリティ♡

●『PS6』でも絶好調の「どしふん」!!

J&P渋谷店 売り上げベスト10

『信長の野望・武将風雲録』が、わずか1か月で4位に転落し、『ピンクソックス6』が1位に輝くという異変(!?)が起きた。『DS』は2か月連続の2本同時ランクインで、今月も元気なところを見せつけている。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	ピンクソックス6	ウェンディマガジン
↗	2	—	ディスクステーション#27	コンパイル
↘	3	2	ディスクステーション#26	コンパイル
↘	4	1	信長の野望・武将風雲録	光栄
→	5	5	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
↗	6	—	激突ペナントレース2	コナミ
↗	7	—	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
↗	8	9	サークⅡ	マイクロキャビン
↗	9	—	エメラルド・ドラゴン	グローディア
↘	10	3	銀河英雄説ⅡDX kit	ボーステック

●圏外に落ちては上がってくる9位の『エメドラ』は、ほんとうにイキのながいソフトである

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをしめします(7月15日調べ)

ユーザーの主張
今月のテーマ『期待のソフトにひとこと』

7月号で募集したテーマは「期待のソフトにひとこと」。これから発売されるソフトについて、自分の思っていることをぶつけちゃおうというものだった。いつにもましてハガキの数は多く、読んでいると新作に対する期待感がヒシヒシと伝わってくるのである。では、その熱きお便りの紹介だ。

「ボクが現在いちばん期待しているのは、なんといっても『ソーサリアン』です。以前、ある雑誌の紹介記事を読んだときには、べつにこれといった印象はなかったけど、その後Mファンでいろいろな情報を知り、大作だということがわかった。ある友達はつまらんといっていたが、べつの友達はおもしろいといっていた。ボクの意見としては、おもしろそうだな、と。「いーしょーくーはまだかいな!?」のコーナーがきっかけで移植が決まったゲームなので、売れてほしいと思います」(富山県・国沢晃クン)

●編集部にとどいたハガキの大多数が『ソーサリアン』に関する主張だった

ニチョウメキューノジューなどと、じぶんの住所の番地にまでフリガナをつけてくれた国沢クンのハガキにつづき、もう1枚『ソーサリアン』関係のハガキの登場だ。

「期待しているといえば、やはり『ソーサリアン』しかないでしょう。なんでも、15本ある基本シナリオは移植されるそうなので、『戦国ソーサリアン』や『ピラミッドソーサリアン』などの追加シナリオの移植も、ぜひやってほしいと思います。あと、Mファン誌上でシナリオ募集をやればいいなあなんてね。とにかく、他機種版に負けないくらいクオリティの高いものを願ってます」(香川県・篠原一太クン)

すでに付録を見た人は知ってると思うけど、『戦国ソーサリアン』の発売は決定済。そのほかについてはまだわからないが、こちらも期待したい。

そのほかには、こんな意見もあった。

「光栄の『伊忍道・打倒信長』に期待してます。これまでの信長=主人公という図式が完全に逆転、今度は信長を倒すというストーリーだそうじゃないですか。発売日を早めてもらえるように、光栄さんにお願いしてください」(神奈川県・金本浩二クン)

「美少女アルバムを見て、ポニーテールソフトのファンになりました。『ポッキー2』の発売を心待ちにしています」(東京都・秋山隆俊クン)

「MIDI関係のソフトの充実を期待している。あと、ビッツーは発売日をきちんと守ってもらいたい」(静岡県・大西敬治クン)

などなど、全部は紹介できないので、こんなところで今月はおしまい。つぎのテーマは「珍プレー好プレー〈激ペナ編〉」です。プロ野球もすでに後半戦に突入し、熱戦がくりひろげられている。そんなわけで、わがMSXが誇るコナミの『激ペナ』『激ペナ2』での、みんなの遊び方やおもしろいエピソードを教えてもらいたい。編集部でも、みんな自分のチームをつくって(いまだに)燃えているこのゲーム。みんなはどうかな? しめ切りは8月末日、発表は11月号で。採用者にはテレカを進呈するのでヨロシク!

読者が選んだ期待のソフトベスト10

1位　ソーサリアン(ブラザー工業)
2位　伊忍道(光栄)
3位　サーク ガゼルの塔(マイクロキャビン)
4位　闘神都市(アリスソフト)
5位　フォクシー2(エルフ)
6位　アルシャーク(ライトスタッフ)
7位　ViewCALC(アスキー)
8位　ナイキ(カクテル・ソフト)
9位　笑ゥせぇるすまん(コンパイル)
10位　ピンクソックスシリーズ(ウェンディマガジン)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「9月号ユーザーの主張」係

発売延期。そのことばのうらには、「もっといい作品にしたいので開発期間を延ばす」というのと、「その気がなくなったから延期という形でお茶をにごす」の2とおりあると思う。あの延期宣言から1年、『ヒーロー・オブ・ランス』の発売が再決定した。こいつには期待してみたい。

AD&D®
ヒーロー・オブ・ランス

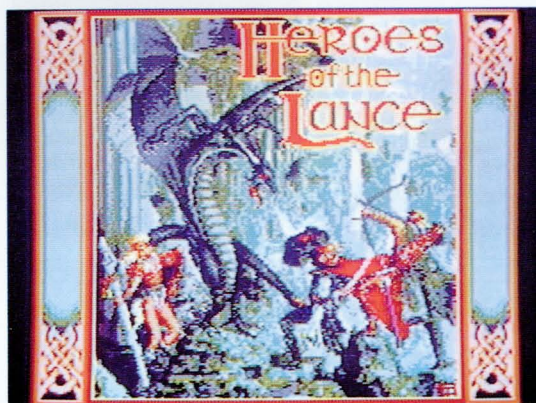
■ポニーキャニオン
■☎03-3221-3161
■9月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アクションロールプレイング
価　格	7,500円

ゲームのタイトルを見て、「おやっ!?」と思った人もいるだろう。それもそのはず、この『ヒーロー・オブ・ランス』は、1990年7月号まで発売予定表にしっかりと載っていたゲームなのである。その後発売延期になっていたのだが、このたびみごと復活に成功。ようやく発売のはこびとなったのである。パチパチ。ちなみに、『AD&D』というのは、「アドヴァンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ」のことで、ここで紹介している『ヒーロー・オブ・ランス』は、テーブルトークRPG『AD&D®』のもとになった小説「ドラゴンランス戦記」をコンピュータゲーム化したものである。

ゲームは、廃墟(はいきょ)ザク・ツァロスに眠るといわれる、ミシャカルの円盤を持ちかえるのが目的のアクションRPGだ。パーティは、ファイター、弓の達人、魔術師など能力の違ったキャラ8人で編成。画面に表示され操作できるのは先頭の1人のみで、状況にあわせ、隊列を変更して敵と戦っていくというものだ。おもしろいのは、レベルアップという概念がなかったり、ゲーム後に得点が表示されるなど、RPGというよりも、かなりアクションゲームの要素が強くなっていること。最終目的をはたしても、さらに高得点を目指しプレイできるのもRPGとしては画期的である。

ゲームをより楽しむために、原作になった小説を読んでおくことをおすすめする。

ゲーム中の画面はこんなだ。左側にいるのが自分のキャラで、右が憎き敵である。シンプルながらも奥が深そうなゲームだ

なかなか雰囲気があり、かっこいいタイトル画面。いわずと知れた海外からの移植である。ゲームの監修は、小説「ドラゴンランス戦記」の翻訳をしている安田均氏、音楽は戸田誠司氏が担当している

キレイなグラフィックだ

新作情報〈番外編〉 夏休みはこのゲームではまりたい！

コナミ発 News 『SDスナッチャー』と『ソリッドスネーク』再販決定！

ここんとこごぶさたのコナミだが、うれしいニュースが飛びこんできた。『パロディウス』『激ペナ2』などにつづき、『SDスナッチャー』『ソリッドスネーク』の再販が決定したのである。コナミのゲームはどれも人気が高いから、ちょっと油断するとすぐに売り切れちゃう。だから今回の再販だって、新作が発売されるのと同じくらいうれしいニュースなのだ。

『SDスナッチャー』といえば、ネオ・コウベ・シティーを舞台に三頭身キャラが大活躍するRPGで、シリアスなストーリーにコミカルなキャラがうまくマッチしたおもしろゲームだ。ディスクとSCCカートリッジがセットで、価格は9,800円。

一方の『ソリッドスネーク』は、敵に拉致された博士を救出するというゲームで、敵に見つからずに任務を遂行するというのが特徴である。SCC搭載のROM版で7,800円。こちらも「さすがはコナミ／」と思わずうなってしまう出来だ。

どちらもMSX2／2+用で、8月上旬には店頭にならぶ予定というから、もしかするともう発売になっているかもしれない。

SDスナッチャーだ！

◎スナッチャーとは、毎年冬になるとあらわれ、人間を殺し、ひそかに本人とすりかわって社会に浸透していくアンドロイドのこと。でも、三頭身キャラだからかわいい

ソリッドスネークだ！

◎オープニングデモもすばらしい『ソリッドスネーク』。周波数をあわせ仲間と通信機でやりとりしたり、敵の情報を盗聴したりと、細かいところまで凝っているのだ

ソフトスタジオWING発 News あの『白と黒の伝説』シリーズがディスク版で発売に！

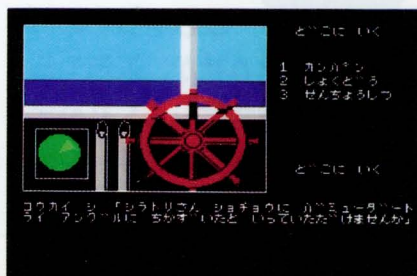
じっくり腰を落ち着けてAVGしたい、という人にはこちらをおすすめしたい。なんと、いまから約6年前にソフトスタジオWINGより発売された『白と黒の伝説』(MSX2／2+版)が、復刻版としてこっそり発売されているのだ。

もとは、テープ版で売られていたゲームだが、今回ディスク版にお色直しをして登場。「百鬼編・輪廻転生編・アスカ編」の全3部作で、価格のほうもそれぞれ1,980円というううれしさだ。

内容はというと、超能力や異次元、霊といったところを題材にしたもので、不思議でゾクゾクする感じがなんともいえず気持ちいい。

なお、今回はショップでの販売はせず、通信販売のみとのこと。

興味がある人はソフトスタジオWING(☎0977-21-2310)までお問い合わせを。

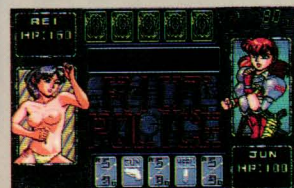
◎なんともなつかしいグラフィック。このように、ゲームはコマンド選択式なのだ。写真は、百鬼編の画面である

◎こっちは、輪廻転生編の画面なのだ。写真は載せていないけど、「白と黒の伝説」の第3部にあたる、アスカ編もある

追跡！ 開発中ゲーム情報

まずは、毎度おなじみコンパイルの情報から。先月号で『ドラゴンクイズ』の発売が無期延期になってしまった……という情報を載せたけど、なんとなんと水面下では開発が順調に進んでおり、９月20日に発売されることになったのだ。ちょっと意外な展開ではある。

ついでといってはなんだけど、もうひとつコンパイルの新作をば。心のスキマを埋めるセールスマン、喪黒福造でおなじみ『笑ゥせぇるすまん　第１巻』についてだ。ゲームはコマンド選択式のアドベンチャーで、全３話構成。「オーッホッホッホ」という喪黒の声もサンプリングして出しちゃう（声はもちろんアニメ同様に声優の大平氏）というから、なかなか凝っていて興味深い。発売は12月の予定。価格はなんと 3,980円だ。喪黒がコンパイル営業の田中氏にそっくりなのも笑えるぞ。

つづいては、光栄の『伊忍道・打倒信長』である。このゲーム、はじめはＲＯＭ版のみの予定だったが、最近になってディスク版も出すことが決定。それにともない、10月の予定だった発売日は11月から年末へと変更になってしまった。でも、もうすぐＭＳＸの画面を紹介できると思うのでお楽しみに。

美少女ソフトでは、エルフに動きがあった。発売が遅れているＳＬＧ『フォクシー２』と、そのつぎに発売をひかえているＡＶＧ『エル』の２本について、エルフの蛭田社長からうれしい言葉をもらった。「少しでも質の高いゲームを目指すため、ＭＳＸ用にグラフィックを描き直すことにしました。期待していてください」とのこと。発売が延びるのは残念だけど、いいゲームをつくるためならしょうがないよね。

また、もものきはうすより11月下旬にカードバトルＡＶＧ『アウターリミッツ』の発売が決定。このゲームは、ピーチアップ５号に入っていた同名ゲームを改良して発売するもので、画面写真からもわかるように美しいグラフィックがウリになっている。

というわけで、今月はおしまい。

←光栄が開発中のＳＬＧ『伊忍道・打倒信長』。いまから発売が待たれる１本である。掲載の写真は残念ながらＰＣ－88版のもの

←「オーッホッホッホ」という声が聞こえてきそうな喪黒福造のドアップ。もちろんＭＳＸ版の絵だ！　見れば見るほどコンパイル営業の田中氏に似ている

↑『アウターリミッツ』のキレイな画面

ソフトハウスの内緒のお話が聞けちゃうこのコーナー。今月は４社が、近況やら新作情報やらを報告してくれるぞ。今月はどんないいことが書いてあるやら、ドキドキわくわく読んでみよう！

GAMEテクノポリス

ヤッホー！　ついにGAMEテクノポリスの第２弾が決定したんですよ♡　タイトルは『キミだけに愛を…』っていうの！　正統派の学園モノ美少女ＡＶＧなんです。でも、発売日はまだ決定していません。どうか、もうしばらくお待ちくださいネ！　（夏希）

コンパイル

ＭＳＸの『ＤＳ#28』は、「ハンバーガーパニック（仮題）」というオリジナルゲームも入って1,940円。「ドラゴンクイズ」はパワーアップ中ですので、発売はしばらく待っててねぇ。８月16日は私の誕生日です。プレゼント待ってますうぅ。
（わしゃ営業の田中ぢゃ）

ハード

『ソープランドストーリーII』ＭＳＸ版の移植は、順調に進行中！　石鹼王国を舞台にした衛生的で清潔なＲＰＧだっ（大ウソ）！　近日発売とゆーことなので、もうちょっとだけ待っててね♡　だって、秋なんですモノ……。
（芸術家・さっぽろモモコ）

マイクロキャビン

夏だ、海だ、山だ、ゲームだ！　ということで、『ガゼルの塔』は９月発売だ！　だから『ＦＲＡＹ』や『サークII』でウォーミングアップをしよう。この夏休みに開催される「電遊フェスティバル」で、全国に行くから遊びにきてね。秘密の情報をそっと教えたげる！　（新美）

ひとめてわかる！ ➡➡➡ ▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

MSX新作発売予定表

この情報は **7月24日** 現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
8月	2日	毎日がえっち（D）／ハート電子産業／7,200円♪
	9日	ディスクステーション＃28（D）／コンパイル／1,940円♪
	10日	ソーサリアン（D：パッケージ版）／ブラザー工業／8,800円♪
	下旬	ソーサリアン（D：タケル販売版）／ブラザー工業／6,800円♪
	下旬	スコアサウルス（D）／ビッツー／価格未定
	下旬	シンセサウルスVer.3.0（D）／ビッツー／価格未定♪
	？	★ViewCALC（D：要MSXView）／アスキー／14,800円
9月	6日	ディスクステーション#29（D）／コンパイル／1,940円♪
	7日	MSX・FAN10月号（本＋D）／徳間書店／980円（税込）
	14日	コズミックサイコ（D：CD付き）／カクテル・ソフト／7,800円
	20日	ドラゴンクイズ（D）／コンパイル／価格未定♪
	中旬	ポッキー2（D）／ポニーテールソフト／7,800円
	中旬	校内写生1～3巻（D）／フェアリーテール（X指定ブランド）／各4,800円
	21日	AD&D®ヒーロー・オブ・ランス（R）／ポニーキャニオン／7,500円♪
	下旬	アリスソフト美少女アルバム（本）／徳間書店／1,380円（税込）
	下旬	サーク　ガゼルの塔（D）／マイクロキャビン／7,800円♪
	下旬	きゃんきゃんバニー・スピリッツ（D）／カクテル・ソフト／7,800円
	？	キミだけに愛を…（D）／GAMEテクノポリス／7,800円
	？	ナイスミディパックMIDIRA Bセット（R＋D）／ビッツー／60,000円
	？	フォクシー2（D）／エルフ／7,800円
10月	8日	MSX・FAN11月号（本＋D）／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション#30（D）／コンパイル／1,940円♪
	中旬	殺しのドレス3（D）／フェアリーテール／7,800円

	タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
11月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン（D）／アスキー／価格未定
	闘神都市（D）／アリスソフト／価格未定
	エル（D）／エルフ／7,800円
	ヴェインドリーム（D）／グローディア／価格未定♪
	伊忍道・打倒信長（R）／光栄／11,800円♪
	伊忍道・打倒信長（R：サウンドウェア付き）／光栄／14,200円♪
	伊忍道・打倒信長（D）／光栄／9,800円♪
	伊忍道・打倒信長（D：サウンドウェア付き）／光栄／12,200円♪
	笑ゥせぇるすまん第1巻（D）／コンパイル／3,980円♪
	麻雀悟空　天竺への道（R）／シャノアール／価格未定♪
	夜の天使たち（D）／ジャスト／8,800円
	天使たちの午後・番外III（D）／ジャスト／8,800円
	倉庫番リベンジ（仮称）（D）／発売元未定／価格未定
	●ワンダーボーイII　モンスターランド（R）／日本デクスタ／7,800円
	ソープランドストーリーII・メモリー（D）／ハード／5,800円
	サナトス（D）／バーディーソフト／価格未定
	キャル（D）／バーディーソフト／6,800円
	ビースト（D）／バーディーソフト／7,800円
	スーパー上海・ドラゴンズアイ（D：タケルでのみ販売）／ホット・ビィ／価格未定♪
	3Dプール（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
	エリート（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
	囲碁ゲーム　入門用（仮称）（D）／マイティマイコンシステム／9,800円
	アウターリミッツ（D）／もものきはうす／6,800円♪
	アルシャーク（D）／ライトスタッフ／9,800円♪

※「ナイスミディパックMIDIRA Bセット」（ビッツー）は、MIDIサウルスとカワイの音源（KC-10相当のもの）がセットになったものです。
【発売延期ソフト】エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ・エンブレム　フロム　ダークネス（ブレイン・グレイ）
【発売中止ソフト】斬　夜叉円舞曲（ウルフチーム）／ビバ・ラスベガス（ハル研究所）

FAN・CLIP・

草上の秘密編集会議

付録ディスクにかけたわたしたちの7月

人々を集めた北根紀子編集長。キコさまとおなじ名前ですねといわれるたびに「私の名前(ノリコ)のほうが先なのに」とプンプン

タイトルCGの木村明広さん(ライトスタッフ)。名前は知らなくても、エメドラのグラフィック担当だといえばピンとくるだろう

ディスク全体のシステムをプログラムする上岡(ウエオカ)啓二さん。心のなかで(アイ)といってから名前を読めばまちがえない

ラベル、ホルダーの外装デザイン担当、井沢アートディレクター。最先端の職業だが外見はどことなく江戸情緒が残る。ごめんなさい

BGMを作ってくれた山藤武志さん(STING社長)。開発中のX68K用シューティングゲームのプログラマとしても忙しい

秘密編集会議at日比谷公園's芝生on7/15。編集長が重要な発言をしている瞬間を浜野カメラマンが捉えた。「みなさん、芝生の上にケーキをこぼさないでね」。わたしはすでにこぼしていた

6月号と7月号のアンケートに、ちょっと奇妙な質問が加えられていたことに気づいただろうか。

「Mファンにディスクの付録がつくとしたら」

という仮定法での質問だったが、もちろんひそかに計画は進行しており、秘密編集会議at日比谷公園'ｓ芝生ｏｎ7/15において正式に宣言され、名実ともに最終的にほんとうになった。

§

企画そのものは3月ころからあり、先に「スーパープロコレ」(92ページ参照)の企画がまとまった。その制作を進めながら、わたしたちはいろいろな人の意見を聞き、あらゆるイマジネーションを働かせつつ「ディスクの付録をつける」ことの意味を考えた。

あまりにもいろいろ考えたので、とても書ききれないが、いまあなたが思った、そのことももきっとわたしたちは考えた、というノストラダムス的自信がある。それほど、あれこれなんやかんやうじゃうじゃぷよぷよ考えた。

そして、ついに、5月の末ころ、

「よくわからないけど、とにかくやってみよう。やろうやろう」

という、ありがちな結論に達したのである。ただちに、この作戦は「Mファンにディスクの付録をつける」プロジェクト(以下MDFPと略)と名付けられた。そのまんまやないかい。

§

では、どんなディスクにするか。それが6月のテーマだった。

そこで、まず、「ロードス島戦記」をMSXに移植した、お酒の大好きな「ソフトウェア仕事師」上岡啓二さんを引きずりこみ、パチンコと麻雀のために会社に来ていると自分でいっているファンダムのMOROをMDFP担当として、付録ディスクのシステム作りを(ちょっと不安だが)まかせた。

編集部のほかのスタッフは、とりあえず外野から、GUIでアイコンでなんかわかんないけどVSHELLでマルチウインドウで、漢ROMがなくても漢字が出て、グルグルでちょちょんのパッで、速くて見やすくてだれでも操作できるやつ、とか、好き放題のことをいってMOROを悩ませた。通常の仕事やムックの仕事も抱えながら、MOROは徹夜で悩み、朝になると編集部の机の上で眠ってカゼをひいた。

親はなくとも子は育つ、というのはこのことだろうか。それでも、6月が終わるころには、システムの概要が決まった。メニュー画面で各コーナーのアイコンを選択すれば、メッセージが出て、そのコーナーに入っていく、というすっきりした仕様だ。漢ROMなしの漢字表示システムも決まった。

§

梅雨が明けないまま、7月が来た。

北根編集長は、タイトルCGがほしくなった。そこで、長年つちかってきた人脈をたどり、コネを最大限に利用して、あのエメドラのグラフィックをやった木村明広さん(現在ライトスタッフ所属)をつかまえた。

BGMもほしい。以前、某ソフトハウスでミュージックコンポーザー兼営業マンをやっていた山藤武志さん(現在は新進ソフトハウスＳＴＩＮＧの社長)に北根編集長はひさしぶりに電話をかけ、山藤さんが忙しいといっているにもかかわらず、「あの、お願いがあるんですけど……」といってみた。

「じゃあ、お昼ごはん1回で」

と山藤さんはいった。

§

いま、わたしは7月25日という時空からメッセージを発信している。

このメッセージが読者のもとに届く8月8日以降には、MDFPは完了しているはずだが、現在あるのは、まだ

ディスクのタイトル。木村さんのCGのバックで山藤さんの軽快なメロディが流れる

●ほんとうにこうなりました。9月7日、本屋さんで発売されるMファンは

開発途中のシステムと、木村さんのCG、メニュー画面、山藤さん作曲のBGM、そして本誌掲載予定のプログラムやCGをまとめたディスク……つまり、まだ作りかけである。しかし、最初考えていたものよりも数倍よいもの、「スーパー」で「特製」という感じのディスクができつつある。それにしても、ディスクのしめ切りまであと数日、ほんとうにわたしたちの「スーパー特製ディスク(仮称)」は完成するのだろうか。

ついさっき、編集長がラベルのデザインで悩んでいたはずだが……「う〜ん」、まだ迷っている。

ところで、メニューの「すぺしゃる」というコーナーには「ソーサリアン」のキャラクタを使った編集部製のかんたんなゲームと、あした、つまり7月26日到着予定の「ガゼルの塔」のオープニングデモ(／)が入る予定だ。……と書いているところへマイクロキャビンから宅急便が届いた(ほんと)。

おおっ、こ、これは／　以下次号。

§

中身のほうはこういう状況だが、仮称・スーパー特製ディスクを大量に作ってくれるのは、あの化成バーベイタム、世界でいちばん売れている(これもほんとう)バーベイタム社「Datalife」ブランドのディスクを製造・開発している超一流メーカーだ。この会社の小田原工場に、完成したフロッピーを1枚渡すだけで十数万枚になって帰ってくることになっている。ブルブル。十数万部の本には慣れているが、自分た

開発中のメニュー画面。カーソルを動かしてコーナーを選択する。コーナーのロゴをドットデザインしたのはほとんど新人のOクン。右下の動物もタイトルCGにちなんでOクンがかいた

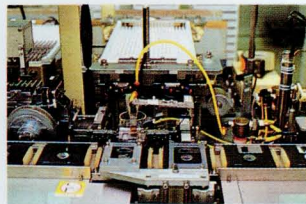
ちの責任でこの世に生まれた十数万枚のディスク、しかもプログラム入り、というのには文明的な不安を強く感じる。あまりに不安なので、小田原見物を兼ねて工場見学に行った。敵情視察みたいな心境である。

敵基地は空気と水と見晴らしのすばらしい環境のなかにあり、そのなかの1室で、神が作ったとしか思えない機械の手足が次々にディスクを作り上げていた。4チーム3交替制で昼夜も土曜も日曜もなくノンストップなんだそうだ。3.5インチの場合、1日10万枚、1年に3200万〜3300万枚を生産する。

Mファンの場合は、ソフト付きなので特別にコピーもしてもらう。コピーする機械は、1台300万円のやつが1ライン12台ならび、1台あたり1枚コピーするのに1分半かかる。ということは十数万÷12×1分半だから、ざっと、すごくたくさんの時間がかかる。

そうかあ、こりゃあしめ切りが早いのもしかたがない。泣こう。

とかなんとか書いているうちに、外は明るくなって7月26日であることを訴えている。おい、MORO、寝るな。

外側のプラスチックに防塵用のライナー(裏地)を付け、表裏2枚をあわせている工程

左から右へスムーズに流れながら、シャッタが絶妙の動きで取りつけられていく

曇だったのが残念だが、眺望のすばらしい小田原工場の屋上。大島の噴火や富士山も見える

左から山口取締役工場長、鈴木取締役研究開発担当(工学博士)、牧野常務取締役、西村品質保証グループ主席。偉い人ばかりでとまどったが話は軽快でおもしろかった

スーパー特製ディスク(仮称)付き新価格980円(税込)

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鵜田洋志＋引田伸一＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL★AIR

◆新人のOクンは「きんぎょ注意報／」のギョピが好きで、編集部中の蛍光灯の先にギョピ人形を取りつけるのが夢だ◆変なやつだなと思って眺めているうちに、ふと、わたしはおそろしい事実に気がついた。自分では気がついていないようだがOクンの顔はギョピにそっくりだ。眼鏡はギョピの大きな目玉を表現し、後ろでたばねた髪はギョピの尻尾そのものだ◆愛するものと同化したいという無意識が、彼をメタモルフォーズさせているのだろうか◆これとおなじ現象をわたしはほかにも知っている。ときどき見かける「全員がおなじ顔をした家族」のことだ。親子がそっくりなのはまあいいとして、夫婦がそっくりなのは、このOクン一ギョピ化現象とおなじ原理が働いているのだと考えざるをえない。

AD★INDEX

ASCII

MSX MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC［ビュウ・カルク］

MSX ViewCALC

近日発売予定

MSX turbo R専用

価格14,800円
(送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。
(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数（sum、max、modなど）もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。
■対応機種：MSX turbo R専用
■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)／マニュアル一式

必要 ＊本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

＊「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。

MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア
「ViewCALC」新登場。
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、
グラフ機能をフルに活用した
シミュレーションも可能です。

あると便利

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス
MSXView［エムエスエックス・ビュウ］

好評発売中

MSXView

MSX turbo R専用

価格 9,800円
(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK
■対応機種：MSX turbo R専用
■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ／マニュアル一式

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円（送料1,000円）

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載／例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムースになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠／日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。
■対応機種：MSX_2、MSX_{2+}、MSX turbo R
■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル
＊注意：MSX_2、MSX_{2+}で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

●この誌面の表示価格には消費税が含まれておりません。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 **株式会社アスキー**

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。

SEED OF DRAGON 開発元・リバーヒルソフト
フレイ 開発元・マイクロキャビン

ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載、メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック MSX turbo R パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5~6倍速で実行。(当社比) ▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ 対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。

●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

SEPTEMBER 9月号
第5巻第9号(通巻54号) 第三種郵便物認可 編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代) 定価540円(本体524円)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan T4911208909544 雑誌 12089—9